

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN DENGAN
MENGUNAKAN PERMAINAN EDUKATIF AKUNTANSI
UNTUK MATA PELAJARAN AKUNTANSI KEUANGAN
KELAS XI SMKN 2 PURWOREJO
TAHUN AJARAN 2015/2016**

SKRIPSI

Diajukan kepada Fakultas Ekonomi Universitas Negeri Yogyakarta
untuk Memenuhi Sebagian Persyaratan guna Memperoleh
Gelar Sarjana Pendidikan



Disusun oleh :

MARGA FAJAR NUGRAHA
11403241033

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN AKUNTANSI
JURUSAN PENDIDIKAN AKUNTANSI
FAKULTAS EKONOMI
UNIVERSITAS NEGERI YOGYAKARTA
2016**

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN DENGAN
MENGUNAKAN PERMAINAN EDUKATIF AKUNTANSI
UNTUK MATA PELAJARAN AKUNTANSI KEUANGAN
KELAS XI SMKN 2 PURWOREJO
TAHUN AJARAN 2015/2016**

SKRIPSI

Diajukan kepada Fakultas Ekonomi Universitas Negeri Yogyakarta
untuk Memenuhi Sebagian Persyaratan guna Memperoleh
Gelara Sarjana Pendidikan



Disusun oleh :

MARGA FAJAR NUGRAHA
11403241033

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN AKUNTANSI
JURUSAN PENDIDIKAN AKUNTANSI
FAKULTAS EKONOMI
UNIVERSITAS NEGERI YOGYAKARTA
2016**

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN DENGAN
MENGUNAKAN PERMAINAN EDUKATIF AKUNTANSI
UNTUK MATA PELAJARAN AKUNTANSI KEUANGAN
KELAS XI SMKN 2 PURWOREJO
TAHUN AJARAN 2015/2016**

SKRIPSI

Oleh :

MARGA FAJAR NUGRAHA
11403241033

Telah disetujui dan disahkan
Pada tanggal 23 Juni 2016

Untuk dipertahankan di depan Tim Penguji Skripsi
Program Studi Pendidikan Akuntansi
Jurusan Pendidikan Akuntansi Fakultas Ekonomi
Universitas Negeri Yogyakarta

Disetujui

Dosen Pembimbing



Prof. Sukirno, M.Si, Ph.D.
NIP. 19691404 199403 1 002

PENGESAHAN

Skripsi yang berjudul:

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN DENGAN
MENGUNAKAN PERMAINAN EDUKATIF AKUNTANSI
UNTUK MATA PELAJARAN AKUNTANSI KEUANGAN
KELAS XI SMKN 2 PURWOREJO
TAHUN AJARAN 2015/2016**

Oleh :

**MARGA FAJAR NUGRAHA
11403241033**

Telah dipertahankan di depan dewan Penguji pada tanggal 22 Juli 2016 dan
dinyatakan lulus

DEWAN PENGUJI

Nama	Kedudukan	Tanda Tangan	Tanggal
Dra. Sukanti, M.Pd.	Ketua Penguji		26-7-2016
Prof. Sukimo, S.Pd., M.Si., Ph.D.	Sekretaris		26-7-2016
Dhyah Setyorini, S.E., M.Si., Ak.	Penguji Utama		26-7-2016

Yogyakarta, 26 Juli 2016
Fakultas Ekonomi
Universitas Negeri Yogyakarta
Dekan



Dr. Sugiharsono, M.Si
NIP. 19550328 198303 1 0021

PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI

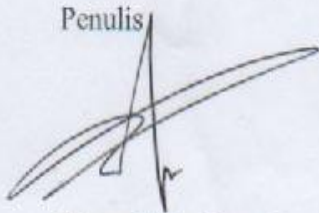
Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Marga Fajar Nugraha
NIM : 11403241033
Program Studi : Pendidikan Akuntansi
Jurusan : Pendidikan Akuntansi
Judul Penelitian : PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN
DENGAN MENGGUNAKAN PERMAINAN
EDUKATIF AKUNTANSI UNTUK MATA
PELAJARAN AKUNTANSI KEUANGANKELAS
XI SMKN 2 PURWOREJO TAHUN AJARAN
2015/2016

Dengan ini saya menyatakan bahwa skripsi ini benar-benar karya saya sendiri. Sepanjang pengetahuan saya tidak terdapat karya ataupun pendapat yang ditulis atau diterbitkan orang lain, kecuali sebagai acuan dengan mengikuti tata penulisan karya tulis ilmiah yang telah lazim.

Yogyakarta, 21 Juli 2016

Penulis



Marga Fajar Nugraha
NIM 11403241033

MOTTO

“Sesungguhnya bersama kesulitan ada kemudahan. Maka apabila engkau telah selesai (dari sesuatu urusan), tetaplah bekerja keras (untuk urusan yang lain). Dan hanya kepada Tuhanmulah engkau berharap.”

(Q.S. Al-Insyirah: 6-8)

“Orang-orang hebat di bidang apapun bukan baru bekerja karena mereka terinspirasi, namun mereka menjadi terinspirasi karena mereka lebih suka bekerja . Mereka tidak menyalakan waktu untuk menunggu inspirasi.”

(Ernest Newman)

“Tidak semua yang kita hadapi dapat diubah, tetapi tidak ada yang dapat diubah sebelum dihadapi”

(James Baldwin)

PERSEMBAHAN

Karya ini kupersembahkan untuk :

1. Kedua orang tuaku yang sangat kucintai, Bapak Wasis Pramono dan Ibu Siti Harni yang tak pernah henti memberikan doanya, yang telah memberiku semangat dalam mencapai semua mimpiku, dan yang telah memberikan perhatian terhadap kelelahanku.
2. Deka Arlita Sari, kakakku tersayang
3. Almamaterku tercinta Universitas Negeri Yogyakarta.

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN DENGAN
MENGUNAKAN PERMAINAN EDUKATIF AKUNTANSI
UNTUK MATA PELAJARAN AKUNTANSI KEUANGAN
KELAS XI SMKN 2 PURWOREJO
TAHUN AJARAN 2015/2016**

**Oleh:
MARGA FAJAR NUGRAHA
11403241033**

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media pembelajaran dengan menggunakan Permainan Edukatif Akuntansi untuk Mata Pelajaran Akuntansi Keuangan kelas XI SMKN 2 Purworejo dan mengetahui kelayakan media pembelajaran dengan menggunakan Permainan Edukatif Akuntansi untuk mata pelajaran akuntansi keuangan kelas XI SMKN 2 Purworejo berdasarkan penilaian dari ahli materi, ahli media, praktisi pembelajaran akuntansi (guru), dan siswa.

Penelitian ini merupakan penelitian pengembangan (*Research and Development*) yang diadaptasi dari model pengembangan ADDIE (*Analysis, Design, Development, Implementation, and Evaluation*), namun hanya dilaksanakan hingga tahap *Implementation*. Validasi dilakukan oleh ahli media, ahli materi, praktisi pembelajaran akuntansi, dan siswa. Teknik pengumpulan data dalam penelitian pengembangan ini menggunakan angket. Teknik analisis data secara deskriptif kualitatif dan kuantitatif.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa pengembangan media pembelajaran dengan menggunakan Permainan Edukatif Akuntansi untuk mata pelajaran akuntansi keuangan kelas XI SMKN 2 Purworejo menggunakan model pengembangan (ADDIE) yaitu analisis (*analysis*), desain (*design*), pengembangan (*development*), implementasi (*implementation*), dan evaluasi (*evaluation*), penelitian hanya dibatasi sampai tahap implementasi dan menghasilkan produk akhir. Tingkat kelayakan media pembelajaran dengan menggunakan Permainan Edukatif Akuntansi untuk mata pelajaran akuntansi keuangan kelas XI SMKN 2 Purworejo berdasarkan penilaian dari : 1) Ahli Materi diperoleh rata-rata skor 4,75 yang termasuk kategori Sangat Layak; 2) Ahli Media diperoleh rata-rata skor 4,41 yang termasuk kategori Sangat Layak; 3) Praktisi Pembelajaran Akuntansi diperoleh rata-rata skor 4,70 yang termasuk kategori Sangat Layak; dan 4) Siswa diperoleh rata-rata skor 4,19 yang termasuk kategori Layak. Dengan demikian media pembelajaran Permainan Edukatif Akuntansi yang dikembangkan ini layak digunakan sebagai media pembelajaran akuntansi keuangan.

Kata Kunci : Media Pembelajaran, Permainan Edukatif Akuntansi, ADDIE, *Research and Development*

**DEVELOPMENT OF ACCOUNTING LEARNING MEDIA WITH
ACCOUNTING EDUCATIONAL GAME FOR FINANCIAL
ACCOUNTING SUBJECT CLASS XI SMKN 2
PURWOREJO ACADEMIC YEAR 2015/2016**

**By :
Marga Fajar Nugraha
11403241033**

ABSTRACT

This research aimed to develop accounting learning media with Accounting Educational Game for financial accounting subject class XI SMKN 2 Purworejo and determine the feasibility of accounting learning media with Accounting Educational Game for financial accounting subject class XI SMKN 2 Purworejo which based on matter expert, media expert, accounting teacher, and students.

This research was Research and Development (RnD) and adopted ADDIE (Analysis, Design, Development, Implementation, and Evaluation) development model, but this research was only carried out until the Implementation phase. Validation of the media was done by one matter expert, one media expert, one accounting teacher, and students. Data collection used in this research was questionnaire. Methods of data analysis used in this research were qualitative and quantitative descriptive.

The results showed that the development of accounting learning media with Accounting Educational Game for financial accounting subject class XI SMKN 2 Purworejo used ADDIE (Analysis, Design, Development, Implementation, and Evaluation) development model. This research was only carried out until the Implementation phase. The level of feasibility of accounting learning media with Accounting Educational Game for financial accounting subject class XI SMKN 2 Purworejo were: 1) Subject matter expert obtained an average score of 4,75 which included in the category of Very Feasible, 2) Media expert obtained an average score of 4,41 which included in the category of Very Feasible, 3) Accounting teacher obtained an average score of 4,70 which included in the category of Very Feasible, 4) Students obtained an average score of 4,19 which included in the category of Feasible. The accounting learning media with Accounting Educational Game was feasible use as financial accounting learning media.

Keywords : Accounting Learning media, Accounting Educational Game, ADDIE, Research and Development

KATA PENGANTAR

Syukur alhamdulillah kehadiran Illahi Robbi atas limpahan nikmat dan ijin-Nya, sehingga penulis dapat menyelesaikan Tugas Akhir Skripsi yang berjudul ‘Pengembangan Media Pembelajaran dengan menggunakan Permainan Edukatif Akuntansi Untuk Mata Pelajaran Akuntansi Keuangan Kelas XI SMKN 2 Purworejo Tahun Ajaran 2015/2016’. Tugas Akhir Skripsi ini dapat terwujud berkat bimbingan dan bantuan berbagai pihak. Untuk itu penulis ucapkan terimakasih kepada:


1. Bapak Prof. Dr. Rochmat Wahab, M.Pd., MA., Rektor Universitas Negeri Yogyakarta.
2. Bapak Dr. Sugiharsono, M.Si., Dekan Fakultas Ekonomi Universitas Negeri Yogyakarta.
3. Bapak Abdullah Taman, M.Si.Ak.CA., Ketua Program Studi Pendidikan Akuntansi Fakultas Ekonomi Universitas Negeri Yogyakarta.
4. Ibu Andian Ari Istiningrum, M.Com dosen penasehat akademik yang telah kebersamai kami selama masa studi.
5. Bapak Prof. Sukirno, M.Si., Ph.D., sebagai dosen pembimbing yang telah memberikan bimbingan dan arahan selama penyusunan skripsi.
6. Ibu Dyah Setyorini, M.Si, Ak, sebagai narasumber yang telah memberikan saran dan masukan dalam penyusunan skripsi.

7. Ibu Adeng Pustikaningsih, M.Si. dan Bapak Risqi Ilyasa Aghni, M.Pd. sebagai dosen Ahli yang telah memberikan penilaian, masukan dan saran perbaikan terhadap Permainan Edukatif Akuntansi yang dikembangkan.
8. Bapak Drs. Herman, M.Pd. selaku kepala SMKN 2 Purworejo yang telah memberikan ijin penelitian.
9. Ibu Sukismi, S.Pd., guru Akuntansi SMKN 2 Purworejo yang telah membantu dalam pengumpulan data sekaligus sebagai validator Buku Saku Akuntansi yang dikembangkan.
10. Semua pihak yang telah memberikan bantuan dan dukungan selama penyusunan skripsi.

Penulis menyadari bahwa Tugas Akhir Skripsi ini masih jauh dari kesempurnaan. Oleh karena itu diharapkan saran dan kritik yang membangun demi perbaikan penyusunan Tugas Akhir Skripsi di kemudian hari. Semoga hasil penelitian ini bermanfaat dan dapat digunakan sebagai referensi penelitian selanjutnya.

Yogyakarta, 21 Juli 2016

Penulis



Marga Fajar Nugraha
NIM 11403241033

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL.....	i
HALAMAN PERSETUJUAN	ii
HALAMAN PENGESAHAN	iii
HALAMAN PERNYATAAN	iv
MOTO DAN PERSEMBAHAN	v
ABSTRAK	vi
ABSTRACT	vii
KATA PENGANTAR.....	viii
DAFTAR ISI.....	x
DAFTAR TABEL	xii
DAFTAR GAMBAR	xiii
DAFTAR LAMPIRAN	xiv
BAB I PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang Masalah.....	1
B. Identifikasi Masalah	6
C. Batasan Masalah.....	7
D. Rumusan Masalah	7
E. Tujuan Penelitian.....	8
F. Manfaat Penelitian.....	9

BAB II KAJIAN PUSTAKA

A. Deskripsi Teori.....	10
1. Kajian Pembelajaran Akuntansi di SMK	10
2. Media Pembelajaran.....	16
3. <i>Game</i> Edukatif.....	31
4. Research and Development	35
B. Penelitian Yang Relevan	42
C. Kerangka Berpikir	45
D. Pertanyaan Penelitian	48

BAB III METODE PENELITIAN.....49

A. Jenis Penelitian.....	49
B. Tempat Dan Waktu Penelitian	49
C. Subjek Dan Objek Penelitian	49
D. Prosedur Penelitian.....	50
E. Teknik Pengumpulan Data	54
F. Teknik Analisis Data	57

BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN62

A. Hasil Penelitian	62
B. Kajian Produk Akhir	83
C. Keterbatasan Penelitian.....	84

BAB V KESIMPULAN85

A. Kesimpulan.....	85
B. Saran.....	86

DAFTAR PUSTAKA87

LAMPIRAN89

DAFTAR TABEL

Tabel	Halaman
1. Tabel Struktur Kurikulum SMK Akuntansi Kelas XI Semester 1	14
2. Kisi-kisi Instrumen Untuk Ahli Media.....	55
3. Kisi-kisi Instrumen Untuk Ahli Materi	55
4. Kisi-kisi Instrumen Untuk Praktisi Pembelajaran Akuntansi	56
5. Kisi-kisi Instrumen Untuk Siswa	57
6. Ketentuan Pemberian Skor	59
7. Pedoman Konversi Skor.....	60
8. Konversi Skor Aktual Menjadi Kategori Kualitatif	61
9. Hasil Validasi Ahli Materi	71
10. Hasil Validasi Ahli Media	73
11. Hasil Validasi Guru	75
12. Hasil Penilaian Siswa	82

DAFTAR GAMBAR

Gambar	Halaman
1. Bagan Kerangka Berpikir	47
2. Halaman <i>Preface</i>	66
3. Halaman Menu Utama	67
4. Halaman Materi.....	68
5. Halaman Permainan	68
6. Halaman Petunjuk	69
7. Halaman Profil	69
8. Diagram Batang Hasil Validasi Ahli Materi	72
9. Diagram Batang Hasil Validasi Ahli Media	74
10. Diagram Batang Hasil Validasi Guru.....	76
11. Halaman <i>Preface</i> Sebelum Revisi.....	77
12. Halaman <i>Preface</i> Setelah Revisi	77
13. Halaman Menu Utama Sebelum Revisi	78
14. Halaman Menu Utama Setelah Revisi	78
15. Halaman Materi Sebelum Revisi (1)	79
16. Halaman Materi Sebelum Revisi (2)	79
17. Halaman Materi Setelah Revisi (1)	80
18. Halaman Materi Setelah Revisi (2)	80
19. Halaman Permainan Sebelum Revisi	81
20. Halaman Permainan Setelah Revisi	81
21. Diagram Batang Hasil Penilaian Siswa.....	83

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran	Halaman
Lampiran 1	90
1. Silabus	91
2. <i>Story Board</i>	105
3. Produk Jadi Permainan Edukatif Akuntansi.....	108
4. Materi dan Soal	111
Lampiran 2 Instrumen Penelitian	130
1. Lembar Evaluasi Untuk Ahli Media	131
2. Lembar Evaluasi Untuk Ahli Materi.....	134
3. Lembar Evaluasi Untuk Guru	137
4. Lembar Evaluasi Untuk Siswa	140
Lampiran 3 Validasi Ahli Materi	143
1. Surat Permohonan Validasi.....	144
2. Hasil Validasi	145
3. Rekapitulasi <i>Skoring</i> Angket Validasi Ahli Materi.....	147
Lampiran 4 Validasi Ahli Media.....	148
1. Surat Permohonan Validasi.....	149
2. Hasil Validasi	150
3. Rekapitulasi <i>Skoring</i> Angket Ahli Media	152
Lampiran 5 Validasi Praktisi Pembelajaran Akuntansi.....	153
1. Surat Permohonan Validasi.....	154
2. Hasil Validasi	155
3. Rekapitulasi <i>Skoring</i> Angket Validasi Guru	157

Lampiran 6 Uji Coba.....	158
1. Rekapitulasi <i>Skoring</i> Angket Penilaian Siswa	159
Lampiran 7	160
1. Surat Ijin Penelitian.....	161
2. Surat Keterangan Telah Melakukan Penelitian	162

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan pada dasarnya adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya dan masyarakat. Pendidikan merupakan proses peningkatan kualitas sumber daya manusia (SDM) yang memiliki peranan dominan dalam kehidupan manusia. Hasil yang ingin dicapai dalam proses pendidikan adalah terbinanya sumber daya manusia (SDM) sesuai dengan tuntutan pembangunan, yaitu sosok manusia Indonesia seutuhnya yang bisa memecahkan persoalan hari ini dan masa mendatang. Pendidikan juga merupakan suatu proses pembudayaan nilai-nilai, yang kemudian nilai-nilai tersebut dapat diterapkan dalam bentuk kerja nyata di lapangan..

Dalam mencapai tujuan pendidikan yang menghasilkan SDM yang berkualitas harus melalui sebuah proses yaitu proses pembelajaran. Proses pembelajaran adalah proses interaksi peserta didik dengan pendidik dan sumber belajar pada suatu lingkungan belajar. Pembelajaran merupakan bantuan yang diberikan pendidik agar dapat terjadi proses pemerolehan ilmu dan pengetahuan, penguasaan kemahiran dan tabiat, serta pembentukan sikap dan kepercayaan pada peserta didik. Dengan kata lain, pembelajaran adalah proses untuk membantu peserta didik agar dapat belajar dengan baik

Ketercapaian proses pembelajaran ditunjukkan dengan adanya perubahan tingkah laku yang lebih baik yang menyangkut perubahan pengetahuan (kognitif), keterampilan (psikomotor), maupun yang menyangkut nilai dan sikap (afektif). Ketercapaian perubahan-perubahan tersebut dipengaruhi oleh berbagai faktor diantaranya adalah pendidik, peserta didik, lingkungan, metode pembelajaran, serta media pembelajaran.

Seperti yang telah disebutkan di atas bahwa media pembelajaran merupakan salah satu faktor yang mempengaruhi sukses tidaknya sebuah proses pembelajaran. Media pembelajaran merupakan alat bantu dalam proses kegiatan pembelajaran. Dengan kata lain tujuannya yaitu untuk mempermudah guru dalam menyampaikan materi kepada siswa. Selain itu, dengan adanya media pembelajaran dapat membantu siswa untuk menyiapkan dan menerima materi karena dapat digunakan siswanya di rumah. Media pembelajaran harus dikemas sebaik dan semenarik mungkin agar siswa menjadi betah untuk mengikuti pembelajaran di sekolah. Maka seharusnya penggunaan media dalam pembelajaran harus senantiasa dikembangkan sejalan dengan perkembangan jaman terutama dalam hal teknologi. Perkembangan teknologi semakin hari semakin meningkat. Perkembangan ini memberikan berbagai kemudahan kepada manusia untuk menjalankan berbagai aktivitas. Para pendidik seharusnya mampu memanfaatkan perkembangan teknologi untuk mengembangkan media pembelajaran. Kenyataannya, pendidik masih belum memanfaatkan perkembangan teknologi yang ada. Seharusnya, pendidik mampu

memanfaatkan teknologi yang ada di sekolah untuk mengembangkan media pembelajaran yang ada di sekolah. Contoh, seperti *Personal Computer*, seharusnya dapat dimanfaatkan untuk mengembangkan media pembelajaran, supaya dapat menambah daya tarik siswa dalam proses pembelajaran. Oleh karenanya, pendidik harus memiliki pengetahuan dan pemahaman yang cukup tentang teknologi yang ada sekarang ini untuk mengembangkan media pembelajaran.

Terdapat berbagai macam media pembelajaran, menurut Taksonomi Leshin, dkk (Azhar Arsyad, 2011: 81-101) media pembelajaran diklasifikasi menjadi lima, yaitu media berbasis manusia, media berbasis cetakan, media berbasis visual, media berbasis audio-visual dan media berbasis komputer. Media berbasis komputer adalah media pembelajaran inovatif yang dibuat dengan memanfaatkan teknologi yang ada. Menurut Wina Sanjaya (2012: 219), ada beberapa bentuk penggunaan komputer sebagai media yang dapat digunakan dalam pembelajaran, yaitu: penggunaan multimedia presentasi, CD Multimedia Interaktif yang terdiri dari model *drill*, tutorial, simulasi, dan *game*, serta pemanfaatan internet. Media pembelajaran berbasis komputer bermacam-macam bentuknya tergantung pada pendesainnya (pengembang pembelajaran) bisa berbentuk permainan (*game*), dan *audio visual*.

Pemanfaatan *game* dalam media pembelajaran sebenarnya sangat berguna dalam kegiatan-kegiatan belajar mengajar, dikarenakan pada umumnya masyarakat Indonesia menyukai *game*, namun belum banyak yang mengembangkan *game* sebagai media pembelajaran khususnya untuk mata

pelajaran Akuntansi. Pada tahun 2009 menurut penyedia *game* online di Jakarta (Samuel Henry, 2010:52) jumlah *gamer* di Indonesia mencapai 6 juta pemain. Begitu antusiasnya masyarakat Indonesia untuk bermain *game*. Belum lagi penikmat *game offline* yang lebih banyak, yaitu *game* yang sudah ada pada *personal computer* dan ada juga hasil dari *download*. Kebanyakan dari mereka menyukai *game* karena *game* bersifat menghibur dan menyenangkan.

Kondisi seperti ini dapat dimanfaatkan oleh para pendidik untuk mengemas pembelajaran dalam bentuk *game*. Dengan adanya pembelajaran yang disenangi oleh para siswa, maka diharapkan para siswa bisa termotivasi sehingga proses belajar lebih efektif dan efisien dan tujuan akhir dari proses pembelajaran dapat terwujud. Di saat motivasi siswa tinggi untuk belajar, maka secara otomatis hasil belajar siswa juga meningkat. Beberapa keuntungan mendayagunakan teknologi dalam dunia pendidikan yaitu membangkitkan motivasi kepada siswa dalam belajar, serta memperkuat pemahaman siswa terhadap materi, dan siswa dapat menggunakan di mana saja dan kapan saja. Selain itu, manfaat dari penggunaan *game* antara lain memotivasi banyak siswa untuk berpartisipasi ke dalam tingkat yang lebih tinggi dibandingkan dengan situasi pembelajaran konvensional, meningkatkan pertumbuhan kognitif (mengingat faktual pengetahuan, meningkatkan kemampuan memecahkan masalah, menerapkan konsep dan prinsip), meningkatkan pembelajaran afektif, menyediakan latihan intensif secara lisan dan komunikasi tertulis, membutuhkan fleksibilitas dalam

berpikir dan adaptif menanggapi dinamisnya lingkungan, dapat diulang dengan peserta yang sama ataupun tambahan karena sifat dinamis dari *game*, manfaat bagi siswa dengan berbagai keterampilan dan pengalaman.

Berdasarkan observasi yang dilakukan peneliti di SMKN 2 Purworejo yang dimulai pada masa KKN-PPL tahun 2014 dan bulan Oktober 2015, masih banyak terdapat Kegiatan Belajar Mengajar (KBM) yang berlangsung secara konvensional, khususnya untuk mata pelajaran Akuntansi Keuangan untuk kelas XI Akuntansi dengan materi kas kecil. Pembelajaran konvensional yaitu pembelajaran dimana pendidik menjelaskan di depan kelas, dan siswa hanya mendengarkan saja di bangku belajar sendiri. Berdasarkan pengamatan peneliti, pembelajaran dengan model konvensional membuat konsentrasi para siswa sering tidak bisa bertahan hingga jam pelajaran berakhir. Para siswa mengaku mereka merasa bosan dengan model pembelajaran yang setiap hari dari pagi hingga siang hanya begitu-begitu saja. Hal ini membuat para siswa kerap meminta pendidik untuk memberikan suatu hal yang bersifat menghibur pada akhir-akhir jam pelajaran. Sangat disayangkan bila jam pelajaran yang rata-rata hanya dua kali 50 menit harus terpotong 15 atau 20 menit untuk hal yang kurang bermanfaat. Sudah menjadi tugas pendidik untuk membuat proses belajar mengajar menjadi lebih variatif dengan tujuan untuk menjaga siswa tetap tertarik dan tetap berkonsentrasi mengikuti pelajaran. Untuk membuat proses pembelajaran yang variatif salah satu caranya bisa dengan memanfaatkan sebuah *game* atau permainan edukatif. Oleh karena itu, peneliti mencoba memberikan solusi dengan

menggunakan Permainan Edukatif Akuntansi. *Game* ini dioperasikan pada *Personal Computer* yang sudah banyak tersedia di ruang multimedia SMKN 2 Purworejo.

Permainan Edukatif Akuntansi yang peneliti gunakan di sini diadaptasi dari *game Hangaroo*. Cara memainkan *game* ini cukup mudah, para pemain hanya diharuskan untuk menjawab pertanyaan-pertanyaan yang tersedia dalam waktu maksimal 40 detik untuk setiap soal, jika jawabannya benar maka pemain dapat melanjutkan ke pertanyaan berikutnya. Apabila pemain menjawab dengan jawaban salah sebanyak empat kali maka otomatis permainan akan berakhir. Untuk tiap jawaban dalam *game* ini disediakan kotak-kotak yang jumlahnya sesuai dengan jumlah huruf atau angka jawaban yang benar. Hal ini diharapkan dapat membantu mempermudah pemain dalam menjawab tiap pertanyaan dalam *game*.

Berdasarkan uraian di atas, peneliti tertarik melakukan penelitian dengan judul “Pengembangan Media Pembelajaran Dengan Menggunakan Permainan Edukatif Akuntansi Untuk Mata Pelajaran Akuntansi Keuangan Kelas XI SMKN 2 Purworejo Tahun Ajaran 2015/2016”.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah di atas, dapat diidentifikasi beberapa masalah yaitu sebagai berikut:

1. Masih kurangnya pemanfaatan perkembangan teknologi di bidang pendidikan.

2. Pembelajaran Akuntansi di SMKN 2 Purworejo masih bersifat konvensional.
3. Kurangnya pemanfaatan sarana prasarana yang sudah ada, *Personal Computer* misalnya dalam proses pembelajaran Akuntansi di SMKN 2 Purworejo.
4. Dibutuhkannya sebuah media pembelajaran yang mampu membuat siswa SMKN 2 Purworejo lebih tertarik dan tidak lekas bosan ketika mengikuti pembelajaran Akuntansi.

C. Batasan Masalah

Penelitian ini memfokuskan pada pengembangan media pembelajaran dengan menggunakan Permainan Edukatif Akuntansi untuk mata pelajaran Akuntansi Keuangan kelas XI SMKN 2 Purworejo tahun ajaran 2015/2016. Untuk efektivitas implementasi permainan sejenis ini pada proses pembelajaran, sebelumnya telah diteliti oleh Retno Ekosari Sulistyaningsih dalam penelitiannya yang berjudul “Implementasi Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Permainan *Hangaroo* Untuk Meningkatkan Aktivitas Belajar Akuntansi Kelas X AK 3 Program Keahlian Akuntansi SMK YPKK 2 Sleman Tahun Ajaran 2012/2013”. Pada penelitian tersebut diperoleh skor rata-rata akhir Aktivitas Belajar Akuntansi sebesar 95% atau meningkat sebesar 55,71% dari sebelum implementasi.

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan pembatasan masalah di atas, maka dapat dibuat rumusan masalah sebagai berikut:

1. Bagaimana pengembangan media pembelajaran dengan menggunakan Permainan Edukatif Akuntansi untuk mata pelajaran akuntansi keuangan kelas XI SMKN 2 Purworejo?
2. Bagaimana kelayakan media pembelajaran dengan menggunakan Permainan Edukatif Akuntansi untuk mata pelajaran akuntansi keuangan kelas XI SMKN 2 Purworejo berdasarkan validasi/penilaian dari ahli materi, ahli media, dan praktisi pembelajaran Akuntansi?
3. Bagaimana kelayakan media pembelajaran dengan menggunakan Permainan Edukatif Akuntansi untuk mata pelajaran akuntansi keuangan kelas XI SMKN 2 Purworejo berdasarkan penilaian dari siswa?

E. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah diatas, maka dapat dirumuskan tujuan penelitian yang dicapai adalah sebagai berikut :

1. Mengembangkan media pembelajaran dengan menggunakan Permainan Edukatif Akuntansi untuk mata pelajaran akuntansi keuangan kelas XI SMKN 2 Purworejo..
2. Mengetahui kelayakan media pembelajaran dengan menggunakan Permainan Edukatif Akuntansi untuk mata pelajaran akuntansi keuangan kelas XI SMKN 2 Purworejo berdasarkan validasi/penilaian dari ahli materi, ahli media, dan praktisi pembelajaran Akuntansi.
3. Mengetahui kelayakan media pembelajaran dengan menggunakan Permainan Edukatif Akuntansi untuk mata pelajaran akuntansi keuangan kelas XI SMKN 2 Purworejo berdasarkan penilaian dari siswa.

F. Manfaat Penelitian

Manfaat yang diharapkan dari penelitian ini dapat ditinjau dari segi teoritik maupun praktik dengan uraian sebagai berikut:

1. Bagi siswa

Memberikan alternatif pembelajaran yang menyenangkan dengan menggunakan media pembelajaran sehingga siswa dapat lebih mudah memahami materi.

2. Bagi Guru

- a. Menambah wawasan guru terhadap alternatif media pembelajaran Akuntansi yang lebih inovatif dan menarik perhatian siswa.
- b. Sebagai alat bantu untuk mengajarkan Akuntansi supaya menjadi lebih menyenangkan.

3. Bagi peneliti

- a. Mendapatkan pengetahuan mengenai pembuatan media pembelajaran yang kreatif dan inovatif.
- b. Hasil penelitian ini diharapkan dapat diterapkan dalam dunia pendidikan sebagai media pembelajaran yang memanfaatkan teknologi informasi.

BAB II KAJIAN TEORI

A. Deskripsi Teori

1. Kajian Pembelajaran Akuntansi di SMK

a. Hakikat Belajar dan Pembelajaran

Belajar dan pembelajaran merupakan dua istilah yang tidak dapat dipisahkan dan saling berkaitan satu sama lain. Belajar merupakan keadaan (proses) yang tercipta dari kegiatan pembelajaran itu sendiri. Dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia (<http:kbbi.web.id/ajar>), belajar memiliki definisi “berusaha memperoleh kepandaian atau ilmu”. Definisi ini mengandung arti bahwa belajar adalah kegiatan yang dilakukan untuk memperoleh ilmu.

Menurut Wina Sanjaya (2012: 198) belajar merupakan proses perubahan tingkah laku melalui pengalaman. Pengalaman di sini dapat berupa pengalaman langsung maupun pengalaman tidak langsung.

Sedangkan menurut Nini Subini (2012: 85) belajar merupakan suatu perubahan tingkah laku pada diri seseorang melalui suatu proses tertentu. Dari ketiga definisi belajar yang telah diuraikan di atas dapat disimpulkan bahwa belajar merupakan suatu kegiatan atau proses yang dilakukan individu untuk mendapatkan pengetahuan yang nantinya dapat menimbulkan perubahan tingkah laku dalam dirinya.

Seperti yang telah dikemukakan sebelumnya bahwa pembelajaran merupakan suatu kegiatan yang dilakukan untuk

menciptakan suatu proses belajar. Menurut Wina Sanjaya (2012: 26) pembelajaran diartikan sebagai proses kerja sama antara guru dan siswa dalam memanfaatkan segala potensi dan sumber yang ada untuk mencapai tujuan pembelajaran.

Nini Subini (2012: 8) mengemukakan bahwa pembelajaran dilakukan dengan sengaja oleh pendidik untuk menyampaikan ilmu pengetahuan, mengorganisasi dan menciptakan sistem lingkungan dengan berbagai metode sehingga peserta didik dapat melakukan kegiatan belajar dan memperoleh hasil optimal.

b. Pengertian Akuntansi

Pengertian Akuntansi menurut AAA (*American Accounting Association*) dalam Kardiman (2009: 2) adalah “proses pengidentifikasian, pengukuran, dan penyampaian informasi ekonomi yang memungkinkan dilakukannya penilaian dan keputusan yang tepat bagi para pemakai informasi tersebut”.

Sedangkan Akuntansi menurut AICPA (*American Institute of Certified Public Accountants*) dalam Zaki Baridwan (2008: 10) adalah “suatu kegiatan jasa. Fungsinya adalah menyediakan data kuantitatif, terutama yang mempunyai sifat keuangan dari kesatuan usaha ekonomi yang dapat digunakan dalam pengambilan keputusan ekonomi dalam memilih alternatif dari suatu keadaan”.

Terdapat banyak sekali definisi Akuntansi yang dikemukakan oleh para ahli, namun pada dasarnya definisi-definisi tersebut memuat

inti yang sama yakni Akuntansi merupakan sebuah sistem yang menghasilkan informasi keuangan di mana informasi tersebut akan digunakan oleh para pemakainya untuk mengambil suatu keputusan.

c. Ruang Lingkup Pembelajaran Akuntansi di SMK

Pendidikan di Indonesia saat ini sedang menuju ke arah yang lebih baik. Salah satu langkah pemerintah adalah memperbaiki dan mengubah kurikulum yang sudah diterapkan di Indonesia. Kurikulum merupakan sesuatu yang sangat penting dalam pendidikan. Dengan melihat kurikulum maka dapat diketahui arah dan tujuan pendidikan. Seiring berjalannya waktu kurikulum 2013 hadir menggantikan kurikulum tingkat satuan pendidikan. Kurikulum 2013 adalah usaha yang terpadu antara rekonstruksi kompetensi lulusan, dengan kesesuaian dan kecukupan, keluasan dan kedalaman materi, revolusi pembelajaran dan reformasi penilaian, sehingga keseimbangan antara sikap, keterampilan dan pengetahuan untuk membangun *soft skills* dan *hard skills* sangat diperlukan.

Dalam Permendikbud No. 70 Tahun 2013 disebutkan bahwa kurikulum SMK/MAK berisi mata pelajaran wajib dan mata pelajaran peminatan. Mata pelajaran wajib terdiri atas 9 (sembilan) mata pelajaran, yaitu Pendidikan Agama dan Budi Pekerti, Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan, Bahasa Indonesia, Matematika, Sejarah Indonesia, Bahasa Inggris, Seni Budaya, Pendidikan Jasmani, Olah Raga, dan Kesehatan, dan Prakarya dan Kewirausahaan. Mata

pelajaran wajib tersebut bertujuan untuk membentuk manusia Indonesia seutuhnya dalam spektrum manusia kerja. Mata pelajaran Peminatan terdiri atas beberapa mata pelajaran yang bertujuan untuk menunjang pembentukan kompetensi kerja dan pengembangan kemampuan menyesuaikan diri dalam bidang keahliannya.

Kurikulum SMK/MAK dirancang untuk memberikan kesempatan kepada peserta didik dapat belajar sesuai dengan minat mereka. Struktur kurikulum SMK/MAK memberi peluang kepada peserta didik melakukan pilihan mulai pada Kelompok Program Keahlian sebagai program peminatan dan kemudian berlanjut melakukan pilihan program pendalaman peminatan pada Kelompok Paket Keahlian. Pada SMK/MAK terdapat 47 Program Keahlian (Peminatan) dengan 134 Paket Keahlian (Pendalaman Peminatan).

Kompetensi lulusan yang harus dimiliki dalam kurikulum 2013 adalah sikap, pengetahuan dan keterampilan. Untuk itu, fungsi dari pembelajaran Akuntansi pada Sekolah Menengah Kejuruan (SMK) adalah mengembangkan kompetensi lulusan yang berupa sikap, pengetahuan dan keterampilan dalam bidang Akuntansi. Tujuan pembelajaran Akuntansi untuk SMK adalah untuk menghasilkan lulusan yang memenuhi kriteria kelulusan kurikulum 2013.

Berikut adalah struktur kurikulum SMK yang menjadi fokus dalam penelitian ini.

Bidang Keahlian : Bisnis dan Manajemen
 Program Keahlian : Keuangan
 Paket Keahlian : Akuntansi
 Kelas /Semester : XI /1

Tabel 1. Tabel Struktur Kurikulum SMK Akuntansi Kelas XI Semester 1

KOMPETENSI INTI	KOMPETENSI DASAR
1. Menghayati dan mengamalkan ajaran agama yang dianutnya	1.1 Mensyukuri karunia Tuhan Yang Maha Esa, atas pemberian amanah untuk mengelola administrasi keuangan entitas. 1.2 Mengamalkan ajaran agama dalam memanfaatkan ilmu pengetahuan dan teknologi untuk menghasilkan informasi keuangan yang mudah dipahami, relevan, andal, dan dapat diperbandingkan.
2. Menghayati dan mengamalkan perilaku jujur, disiplin, tanggungjawab, peduli (gotong royong, kerjasama, toleran, damai), santun, responsif dan pro-aktif dan menunjukkan sikap sebagai bagian dari solusi atas berbagai permasalahan dalam berinteraksi secara efektif dengan lingkungan sosial dan alam serta dalam menempatkan diri sebagai cerminan bangsa dalam pergaulan dunia.	2.1 Memiliki motivasi internal dan menunjukkan rasa ingin tahu dalam menemukan dan memahami pengetahuan dasar tentang komputer akuntansi. 2.2 Menunjukkan perilaku jujur, disiplin, tanggungjawab, santun, responsif dan pro-aktif dalam berinteraksi secara efektif dalam lingkungan sosial sesuai dengan prinsip etika profesi bidang komputer akuntansi. 2.3 Menghargai kerja individu dan kelompok serta mempunyai kepedulian yang tinggi dalam menjaga keselarasan lingkungan sosial, lingkungan kerja dan alam.
3. Memahami dan menerapkan pengetahuan faktual, konseptual, prosedural, dan	3.1 Menjelaskan pencatatan pembentukan kas kecil, pembayaran dengan menggunakan kas kecil dan pengisian kas kecil dengan sistem dana tetap. 3.2 Menjelaskan pencatatan pembentukan

KOMPETENSI INTI	KOMPETENSI DASAR
metakognitif berdasarkan rasa ingin tahunya tentang ilmu pengetahuan, teknologi, seni, budaya, dan humaniora dalam wawasan kemanusiaan, kebangsaan, kenegaraan, dan peradaban terkait penyebab fenomena dan kejadian dalam bidangkerja yang spesifik untuk memecahkan masalah.	<p>kas kecil, pembayaran dengan menggunakan kas kecil dan pengisian kas kecil dengan sistem dana berfluktuasi.</p> <p>3.3 Menjelaskan pemeriksaan fisik saldo kas kecil dan perlakuan adanya selisih kas kecil.</p> <p>3.4 Menjelaskan manfaat penyimpanan kas perusahaan di bank, penggunaan cek untuk pembayaran dan adanya memo debit dan memo kredit dari bank.</p> <p>3.5 Menjelaskan penyebab terjadinya perbedaan saldo kas menurut catatan perusahaan dan catatan bank</p> <p>3.6 Menjelaskan penyusunan laporan rekonsiliasi bank dan pencatatan pos-pos penyesuaian.</p>
4. Mengolah, menyaji, dan menalar dalam ranah konkret dan ranah abstrak terkait dengan pengembangan dari yang dipelajarinya di sekolah secara mandiri, bertindak secara efektif dan kreatif, dan mampu melaksanakan tugas spesifik di bawah pengawasan langsung.	<p>4.1 Mencatat pembentukan kas kecil, pembayaran dengan menggunakan kas kecil dan pengisian kas kecil dengan sistem dana tetap.</p> <p>4.2 Mencatat pembentukan kas kecil, pembayaran dengan menggunakan kas kecil dan pengisian kas kecil dengan sistem dana berfluktuasi</p> <p>4.3 Menyelesaikan administrasi pemeriksaan fisik saldo kas kecil dan perlakuan adanya selisih kas kecil.</p> <p>4.4 Mencatat penyimpanan kas perusahaan di bank, penggunaan cek untuk pembayaran dan adanya memo debit dan memo kredit dari bank</p> <p>4.5 Mengidentifikasi penyebab terjadinya perbedaan saldo kas menurut catatan perusahaan dan catatan bank</p> <p>4.6 Menyusun laporan rekonsiliasi bank dan pencatatan pos-pos penyesuaian</p>

2. Media Pembelajaran

a. Pengertian Media Pembelajaran

Kata *media* berasal dari bahasa Latin, yang merupakan bentuk jamak dari kata *medium*. Media dapat diartikan sebagai perantara, yakni perantara antara sumber (pengirim) pesan dengan penerima pesan. Leslie J. Briggs (1979) dalam Dina Indriana (2011: 14) menyatakan bahwa media pembelajaran adalah alat alat fisik yang digunakan untuk menyampaikan materi pelajaran dalam bentuk buku, film, rekaman video, dan lain sebagainya. Briggs juga berpendapat bahwa media pembelajaran merupakan alat untuk memberikan perangsang bagi peserta didik supaya terjadi proses belajar.

Gerlach & Ely (1971) dalam Azhar Arsyad (2011: 3) mengungkapkan bahwa,

Media apabila dipahami secara garis besar adalah manusia, materi, atau kejadian yang membangun kondisi yang membuat siswa mampu memperoleh pengetahuan, keterampilan, atau sikap. ... Sedangkan secara lebih khusus, pengertian media dalam proses pembelajaran cenderung diartikan sebagai alat-alat grafis, fotografis, atau elektronis untuk menangkap, memproses, dan menyusun kembali informasi verbal atau visual.

Untuk memberi batasan pengertian media (pendidikan) dalam penelitian ini, Azhar Arsyad (2011: 6) mengemukakan ciri-ciri umum sebagai berikut :

- 1) Media pendidikan memiliki pengertian fisik (*hardware*), yaitu benda yang memiliki wujud bentuk, dapat dilihat, dan diraba.

- 2) Media pendidikan memiliki pengertian nonfisik (*software*), yaitu kandungan pesan isi yang ingin disampaikan kepada siswa.
- 3) Visual (tampilan) dan audio (suara) menjadi penekanan pada media pendidikan.
- 4) Media pendidikan memiliki pengertian alat bantu yang digunakan dalam proses belajar baik di dalam maupun di luar kelas.
- 5) Media pendidikan digunakan dalam rangka komunikasi dan interaksi antara guru dengan siswa dalam proses pembelajaran .
- 6) Media pendidikan dapat digunakan secara massal (misalnya: televisi, radio), kelompok besar dan kelompok kecil (misalnya film, slide, video), atau perorangan (misalnya modul, komputer).

b. Fungsi dan Manfaat Penggunaan Media Pembelajaran

Media berfungsi mengarahkan siswa untuk memperoleh berbagai pengalaman belajar. Media yang tepat dan sesuai dengan tujuan belajar dapat meningkatkan pengalaman belajar peserta didik sehingga hasil belajar yang didapatkan peserta didik juga dapat meningkat. Menurut teori “*Cone Experience* (Kerucut Pengalaman)” yang dikemukakan oleh Edgare Dale dalam Dina Indriana (2011: 47), pengetahuan akan semakin abstrak apabila pesan hanya disampaikan secara verbal. Akibatnya, siswa hanya akan memahami suatu pengetahuan dalam bentuk kata, tanpa mengerti dan memahami makna yang terkandung dalam pengetahuan tersebut. Karena itulah, peserta didik harus memiliki pengalaman yang lebih konkret agar tidak salah

persepsi terhadap pengetahuan yang diajarkan. Salah satu cara supaya peserta didik memiliki pengalaman yang konkret adalah dengan menggunakan media pembelajaran dalam proses belajar mengajar.

Fungsi media pembelajaran menurut Levie dan Lentz (1982) dalam Azhar Arsyad (2011: 16-17) adalah yaitu:

1) Fungsi Atensi

Media dapat menarik dan mengarahkan perhatian siswa untuk berkonsentrasi kepada isi pelajaran.

2) Fungsi Afektif

Fungsi ini dapat dilihat dari tingkat kenikmatan siswa ketika belajar teks yang bergambar.

3) Fungsi Kognitif

Fungsi ini menunjukkan bahwa lambang visual atau gambar memperlancar pencapaian tujuan untuk memahami serta mengingat informasi yang terkandung dalam gambar.

4) Fungsi Kompensatoris

Media berfungsi memberikan konteks untuk memahami teks, sehingga dapat membantu siswa yang lemah dalam membaca dapat mengorganisasikan dan memahami informasi dalam teks untuk mengingatnya kembali.

Sedangkan manfaat media pembelajaran dalam proses pembelajaran disebutkan oleh Azhar Arsyad (2011: 26-27) adalah sebagai berikut:

- 1) Memperjelas penyajian pesan dan informasi sehingga dapat memperlancar proses belajar dan hasil belajar bisa lebih baik.
- 2) Meningkatkan dan mengarahkan perhatian anak sehingga dapat merangsang motivasi siswa untuk belajar, berinteraksi dengan lingkungannya, dan mendorong siswa untuk mau belajar mandiri sesuai kemampuan dan bakatnya.
- 3) Media pembelajaran dapat mengatasi keterbatasan indera, ruang, dan waktu sehingga diharapkan pembelajaran yang tidak dapat dilaksanakan secara nyata karena keterbatasan ini dapat dihadirkan, serta distimulasikan melalui media ini.
- 4) Memberikan pengalaman yang sama kepada siswa tentang peristiwa-peristiwa yang terjadi di sekitar mereka.

Dengan demikian, dapat dikatakan bahwa penggunaan media dalam proses belajar mengajar memiliki fungsi dan manfaat yang signifikan. Di samping meningkatkan hasil belajar karena motivasi dan minat belajar siswa meningkat, penggunaan media dalam proses pembelajaran juga dapat membuat pembelajaran lebih efektif dan efisien serta dapat meminimalisir segala keterbatasan-keterbatasan yang ada selama proses pembelajaran.

c. Klasifikasi dan Macam-macam Media Pembelajaran

Wina Sanjaya (2012: 211-212) mengklasifikasikan media pembelajaran dari berbagai sudut penglihatannya, antara lain sebagai berikut:

- 1) Dilihat dari sifatnya, media pembelajaran dibagi ke dalam:
 - a) Media auditif yaitu media yang hanya dapat didengar saja atau media yang hanya memiliki unsur suara seperti radio dan rekaman suara
 - b) Media visual yaitu media yang hanya dapat dilihat saja, tidak ada unsur suaranya seperti foto, lukisan, gambar, dan berbagai bentuk bahan yang dicetak seperti media grafis
 - c) Media audiovisual yaitu jenis media yang mengandung unsur suara dan gambar yang dapat dilihat seperti video, film, slide suara dan sebagainya. Kemampuan media ini dianggap lebih baik dan lebih menarik.
- 2) Dilihat dari kemampuan jangkauannya, media dibagi ke dalam:
 - a) Media yang memiliki daya liput yang luas dan serentak seperti radio dan televisi
 - b) Media yang mempunyai daya liput yang terbatas oleh ruang dan waktu seperti film, video, dan sebagainya
- 3) Dilihat dari cara atau teknik pemakaiannya, media dibagi ke dalam:
 - a) Media yang diproyeksikan seperti film, slide, strip, transparansi, dan sebagainya
 - b) Media yang tidak diproyeksikan seperti gambar, foto, lukisan, radio, dan sebagainya

Sedangkan berikut adalah media pembelajaran menurut taksonomi Leshin, dkk (1992) dalam Azhar Arsyad (2011: 81-101):

1) Media berbasis manusia

Media ini bermanfaat khususnya bila tujuan kita adalah mengubah sikap atau ingin secara langsung terlibat dengan pemantauan pembelajaran siswa.

2) Media berbasis cetakan

Media pembelajaran berbasis cetakan yang paling umum dikenal adalah buku teks, buku penuntun, jurnal, majalah, dan lembaran lepas. Beberapa cara yang digunakan untuk menarik perhatian pada media berbasis teks adalah warna, huruf, dan kotak yang digunakan sebagai alat penuntun dan menarik perhatian.

3) Media berbasis visual

Media visual digunakan untuk memperlancar pemahaman dan memperkuat ingatan. Visual dapat menumbuhkan minat siswa dan dapat memberikan hubungan antara isi materi pelajaran dengan dunia nyata. Bentuk media visual berupa gambar, diagram, peta, dan grafik.

4) Media berbasis audio visual

Media visual yang menggabungkan penggunaan suara memerlukan pekerjaan tambahan untuk memediasinya. Salah satunya adalah dengan penulisan naskah dan pembuatan *storyboard*.

5) Media berbasis komputer

Peran komputer sebagai pembantu tambahan dalam belajar adalah penyajian informasi isi materi pelajaran, latihan, atau keduanya yang dikenal dengan istilah CAI (*Computer Asisted Instruction*). CAI mendukung pembelajaran dan pelatihan akan tetapi ia bukanlah penyampai utama materi pembelajaran.

d. Prinsip-prinsip Pemilihan Media Pembelajaran

Dengan semakin beragamnya media pembelajaran, acapkali guru menggunakan media hanya karena menarik saja. Sering dilupakan bahwa tujuan dasar dari pemakaian media pembelajaran adalah untuk mencapai tujuan pembelajaran yaitu membelajarkan siswa. Oleh karena itu agar media pembelajaran yang digunakan benar-benar membelajarkan siswa, Wina Sanjaya (2013:173) menjelaskan prinsip-prinsip yang harus dipenuhi dalam penggunaan media yaitu:

- 1) Media pembelajaran yang digunakan guru harus sesuai dan diarahkan untuk mencapai tujuan pembelajaran. Media tidak digunakan semata-mata untuk memudahkan guru menyampaikan materi saja, tetapi harus dapat membantu siswa belajar sesuai dengan tujuan yang hendak dicapai.
- 2) Media pembelajaran yang digunakan harus sesuai dengan materi pembelajaran yang sedang dibahas. Setiap materi memiliki ciri khas dan tingkat kerumitannya masing-masing. Seperti materi

memahami pertumbuhan jumlah penduduk, maka guru dapat menyiapkan media berupa grafik pertumbuhan.

- 3) Media pembelajaran harus disesuaikan dengan karakteristik siswa. Media yang digunakan harus memperhatikan minat, kebutuhan dan kondisi siswa.
- 4) Media pembelajaran yang digunakan harus memperhatikan efektivitas dan efisien.
- 5) Media pembelajaran yang akan digunakan harus dapat dioperasikan oleh guru. Sering media yang ada sekarang sudah berbasis teknologi tinggi, namun apabila guru tidak dapat mengoperasikannya maka media itu tidak dapat dipakai. Oleh karena itu, media yang dipilih telah dikuasai oleh guru. Penting juga bagi guru untuk terus mengembangkan kemampuannya agar dapat memaksimalkan perkembangan teknologi pada saat ini.

e. Karakteristik Multimedia Pembelajaran Interaktif

Daryanto (2010: 51) mengemukakan bahwa multimedia interaktif adalah suatu multimedia yang dilengkapi dengan alat pengontrol yang dapat dioperasikan oleh pengguna, sehingga pengguna dapat memilih apa yang dikehendaki untuk proses selanjutnya. Contoh multimedia interaktif adalah pembelajaran interaktif dan aplikasi *game*. Sedangkan menurut Andi Prastowo (2011: 330) media pembelajaran interaktif adalah suatu bahan ajar yang mengkombinasikan beberapa media pembelajaran berupa audio,

video, teks, grafik, dan animasi. Bahan ajar ini bersifat interaktif untuk mengendalikan suatu perintah atau perilaku alami dari suatu presentasi.

Karakteristik multimedia pembelajaran menurut Daryanto (2010: 53) adalah:

- 1) Memiliki lebih dari satu media konvergen, misalnya menggabungkan unsur audio dan visual
- 2) Bersifat interaktif, dalam pengertian memiliki kemampuan untuk mengakomodasi respon pengguna
- 3) Bersifat mandiri, dalam pengertian memberi kemudahan dan kelengkapan isi sedemikian rupa sehingga pengguna bisa menggunakan tanpa bimbingan orang lain

f. Prosedur Pengembangan Media Pembelajaran

Arief S Sadiman dkk.(2010: 100) mengatakan urutan dalam mengembangkan program media dapat diutarakan sebagai berikut:

- 1) Menganalisis kebutuhan dan karakteristik siswa
- 2) Merumuskan tujuan instruksional (instructional objective) dengan operasional dan khas
- 3) Merumuskan butir-butir materi secara terperinci yang mendukung tercapainya tujuan
- 4) Mengembangkan alat pengukur keberhasilan
- 5) Menulis naskah media
- 6) Mengadakan tes dan revisi

g. Penilaian Media Pembelajaran

Ada beberapa aspek dan kriteria dalam penilaian pengembangan media pembelajaran berbasis Teknologi Informasi dan Komunikasi (TIK) menurut Romi Satria Wahono (2006) yaitu sebagai berikut.

1) Rekayasa Perangkat Lunak

- a) Efektif dan efisien dalam pengembangan maupun penggunaan media pembelajaran

Efektif dan efisien disini maksudnya adalah ketepatan dalam pemakaian *resource* (CPU, RAM, dan *harddisk*) agar program yang dibuat tidak berjalan lamban karena komputer memiliki keterbatasan dalam hal kecepatan, memori, dan kapasitas penyimpanan tetap.

- b) *Reliable* (handal)

Program dikatakan handal jika program dapat digunakan dengan baik, tidak mudah *hang*, *crash* atau berhenti saat pengoperasian.

- c) *Maintainable* (dapat dipelihara/dikelola dengan mudah)

Program hendaknya disusun dengan kode-kode yang tidak terlalu rumit dan tidak terlalu banyak agar dapat dengan mudah untuk dimodifikasi, diperbaiki ataupun diubah.

- d) Usabilitas (mudah digunakan dan sederhana dalam pengoperasiannya)

Program yang dibuat menyajikan *icon-icon* atau tombol-tombol yang dapat membantu bagi pengguna awal yang tidak tahu sekalipun tentang program tersebut sehingga tidak kebingungan.

- e) Ketepatan pemilihan jenis aplikasi / *software* / *tool* untuk pengembangan

Media pembelajaran dikembangkan dengan aplikasi dan perangkat yang tepat sesuai dengan kebutuhan. Misalnya untuk membuat desain grafis harus menggunakan perangkat lunak pengolah grafis bukan menggunakan aplikasi pengolah kata.

- f) Kompatibilitas (media pembelajaran dapat diinstalasi/dijalankan di berbagai *hardware* dan *software* yang ada)

Media dapat dijalankan di berbagai kondisi *hardware* dan *software* yang beragam tidak terbatas pada spesifikasi komputer tertentu.

- g) Pemaketan program media pembelajaran terpadu dan mudah dalam eksekusi

Semua elemen dalam media terpaket dengan baik. Proses instalasi berjalan secara otomatis dengan menggunakan *autorun*. Dengan sekali *install*, program langsung dapat digunakan tanpa melakukan instalasi satu persatu. Selain itu, program juga dapat dikembangkan tanpa proses instalasi

maksudnya hanya dengan meng-klik satu *icon*, program sudah dapat digunakan.

- h) Dokumentasi program media pembelajaran yang lengkap meliputi: petunjuk instalasi (jelas, singkat, lengkap), *trouble shooting* (jelas, terstruktur, dan antisipatif), desain program (jelas, menggambarkan alur kerja program).

Media memuat petunjuk yang lengkap sehingga tidak membingungkan pengguna. Dokumentasi yang dibuat meliputi: petunjuk instalasi, trouble shooting, dan desain program.

- i) *Reusable* (sebagian atau seluruh program media pembelajaran dapat dimanfaatkan kembali untuk mengembangkan media pembelajaran lain). Seluruh komponen yang ada dalam media dapat dengan mudah digunakan untuk program lain.

2) Desain Pembelajaran

- a) Kejelasan tujuan pembelajaran (rumusan, realistik). Tujuan ditulis dengan bahasa yang jelas, realistik, dan dapat diukur. Dengan rumusan tujuan yang jelas, siswa mengetahui manfaat dan arah yang jelas saat menggunakan media tersebut.
- b) Relevansi tujuan pembelajaran dengan SK/KD/Kurikulum yang sudah dibuat oleh guru.
- c) Cakupan dan kedalaman tujuan pembelajaran yang disusun.
- d) Ketepatan penggunaan strategi pembelajaran.

- e) Interaktivitas.
- f) Pemberian motivasi belajar.
- g) Kontekstualitas dan aktualitas.
- h) Kelengkapan dan kualitas bahan bantuan belajar.
- i) Kesesuaian materi dengan tujuan pembelajaran.
- j) Kedalaman materi yang di muat dalam media.
- k) Kemudahan materi untuk dipahami walaupun disajikan dalam bentuk *game*.
- l) Materi yang disajikan disusun secara sistematis, runut, dan alur logikanya jelas.
- m) Kejelasan uraian, pembahasan, contoh, simulasi, latihan.
- n) Konsistensi evaluasi dengan tujuan pembelajaran.
- o) Ketepatan dan ketetapan alat evaluasi.
- p) Pemberian umpan balik atau respon terhadap hasil evaluasi.

3) Aspek Komunikasi Visual

- a) Komunikatif: unsur visual dan audio sesuai dengan materi ajar agar mudah dipahami oleh siswa
- b) Kreatif: visualisasi disajikan dengan unik dan menghadirkan suasana baru sehingga menarik perhatian siswa.
- c) Sederhana: visualisasi tidak rumit namun tetap memberikan kesan menarik bagi siswa agar fokus utamanya yaitu penyajian materi tetap jelas.

- d) Unsur audio (narasi, *sound effect*, *background*, musik) sesuai dengan karakter dan topik.
- e) Visual (*layout design*, *typography*, warna) sesuai dengan tema dan menarik perhatian.
- f) Media bergerak (animasi, *movie*); animasi dapat digunakan untuk mensimulasi materi pelajaran.
- g) *Layout Interactive* (ikon navigasi); navigasi disusun dengan bentuk yang familiar dan konsisten.

h. Kelayakan Media Pembelajaran

Dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia (<http://kbbi.web.id/layak>), kata layak memiliki arti pantas atau patut. Sedangkan kelayakan memiliki arti kepantasan atau kepatutan. Dari pengertian kelayakan dan pengertian media pembelajaran maka dapat disimpulkan bahwa kelayakan media pembelajaran adalah kepantasan atau kepatutan sebuah alat-alat fisik digunakan untuk menyampaikan materi pelajaran.

i. Uji Kelayakan Media Pembelajaran

Kelayakan media pembelajaran berupa Permainan Edukatif Akuntansi akan diuji oleh satu ahli media (dosen Universitas Negeri Yogyakarta), satu ahli materi (dosen Universitas Negeri Yogyakarta), satu praktisi pembelajaran Akuntansi (guru Akuntansi SMKN 2 Purworejo). Adapun prosedur uji kelayakan media

pembelajaran berupa Permainan Edukatif Akuntansi adalah sebagai berikut

- 1) Media diserahkan kepada ahli media dan ahli materi untuk divalidasi sekaligus diuji kelayakannya Instrumen yang digunakan adalah angket dengan skala likert yang terdiri dari 17 butir pernyataan yang terbagi ke dalam aspek perangkat lunak dan aspek komunikasi visual dengan modifikasi) untuk ahli media. Sedangkan untuk ahli materi terdiri dari 20 butir pertanyaan yang terbagi ke dalam aspek materi, aspek soal, aspek bahasa, dan aspek keterlaksanaan.
- 2) Media diserahkan kepada praktisi pembelajaran Akuntansi untuk divalidasi dan diuji kelayakannya. Instrumen yang digunakan adalah angket dengan skala likert ynag terdiri dari 20 butir pernyataan yang terbagi ke dalam aspek materi, aspek soal, aspek bahasa, dan aspek keterlakasaan.
- 3) Setelah dilakukan uji kelayakan dan penilaian oleh validator, maka media pembelajaran berupa Permainan Edukatif Akuntansi diuji coba pada siswa. Dalam uji coba ini juga dibagikan angket dengan skala likert yang terdiri dari 21 butir pernyataan yang terbagi dalam aspek rekayasa perangkat lunak, aspek desain pembelajaran, dan aspek komunikasi visual.

3. *Game* Edukatif

a. Definisi *Game* Edukatif

Kata *game* berasal dari bahasa Inggris yang memiliki arti permainan. Arief S. Sadiman (2009: 75) mengungkapkan bahwa “....permainan (*game*) adalah setiap kontes antara para pemain yang berinteraksi satu sama lain dengan mengikuti aturan-aturan tertentu untuk mencapai tujuan tertentu pula”. Sedangkan menurut Nanan Rohman (2010) permainan edukatif adalah semua jenis permainan yang bertujuan untuk menciptakan lingkungan dan jenis permainan yang bersifat edukatif demi kepentingan peserta didik.

Game edukatif merupakan suatu permainan yang mengintegrasikan dan mengkombinasikan materi pelajaran kedalam komponen-komponen permainan tersebut (Iva Riva, 2012: 12). Berdasarkan beberapa pendapat di atas maka dapat disimpulkan bahwa *game* edukatif merupakan permainan-permainan yang mengintegrasikan dan mengkombinasikan materi pelajaran ke dalam komponen-komponen permainan tersebut yang bertujuan untuk menciptakan lingkungan yang bersifat edukatif demi kepentingan peserta didik.

b. Dampak Positif *Game* Edukatif

Dampak positif *game* menurut Samuel Henry (2010: 53-54) adalah sebagai berikut.

- 1) *Game* dapat membuat anak mengenal teknologi komputer.

- 2) *Game* memberikan pelajaran tentang mengikuti pengarah dan aturan.
- 3) *Game* memberikan latihan untuk pemecahan masalah dan logika.
- 4) *Game* melatih penggunaan saraf motorik dan spatial skill.
- 5) *Game* menjadi sarana interaksi antara orang tua dan anak. Ketika bermain bersama.
- 6) *Game* mengenalkan teknologi serta fitur-fiturnya.
- 7) *Game* menyenangkan dan menghibur.

Selain manfaat-manfaat di atas, beberapa ahli menemukan beberapa hal yang terpengaruh ketika bermain *game* (Samuel Henry, 2010: 56) yaitu:

- 1) Perkembangan motorik

Ketika anak bermain *game* dengan tangkas, sehingga sistem motorik anak akan berkembang sesuai dengan gerakan yang dilibatkan.

- 2) Perkembangan fisik

Ada beberapa *game* yang menuntut pemainnya melakukan gerakan fisik, terutama *game* konsol yang menggunakan peralatan khusus seperti *game Guitar Hero*, dan *Dance Revolution*.

- 3) Perkembangan neurologi

Perkembangan ini melibatkan perubahan yang terjadi dalam otak dan saraf anak ketika memainkan *game* berulang kali.

4) Perkembangan kognitif

Kemampuan anak mengatasi perubahan dari waktu ke waktu.

5) Perkembangan moral, bahasa, sosial, dan peran

c. Permainan Edukatif Akuntansi

Dalam pengembangannya, sebuah permainan (*game*) akan tergolong ke dalam jenis-jenis atau lebih tepatnya *genre* tertentu. Genre merupakan format, gaya atau aliran sebuah *game*. Sebuah *game* bisa saja hanya memiliki satu *genre* atau bisa juga merupakan gabungan atau campuran dari beberapa *genre*. Berikut ini merupakan jenis-jenis *game* menurut Samuel Henry (2010: 111).

1) *Maze game*

Jenis *game* ini adalah jenis *game* yang paling awal muncul. *Game* ini menggunakan *maze* (lorong-lorong yang berhubungan) dalam operasinya. Contoh *game* ini adalah *Pacman* dan *Digger*.

2) *Board game*

Jenis *game* ini sama dengan *game board* tradisional seperti monopoli hanya saja *game* ini dimainkan di komputer. *Game* ini lebih menekankan kemampuan komputer sebagai lawan tanding pemain dan diperlukan kemampuan AI (*Artificial Inteligence*) yang andal untuk bisa menjadikan *game* ini menantang bagi pemain dengan baik.

3) *Card game*

Jenis *game* kartu ini hampir sama dengan *board game* yang tidak jauh dari *game* tradisional aslinya. Perbedaannya hanya dalam variasi kemampuan *multiplayer* dan tampilan yang lebih menarik daripada versi tradisionalnya. Contoh *game* ini adalah *Solitaire* dan *Hearts*.

4) *Quiz Game*

Game jenis ini berbentuk kuis seperti kuis *Who Wants to Be Millionaire*. Pengoperasian *game* ini cukup sederhana, pemain hanya perlu memilih jawaban yang benar dari beberapa pilihan jawaban.

5) *Puzzle Game*

Game jenis ini lebih memfokuskan strategi dan *problem-solving*. Contoh *game* jenis ini adalah *Tetris* dan *Zuma*.

6) *Action/Fighting Game*

Game jenis ini mengutamakan pertarungan dengan kombinasi gerakan.

7) *Racing Game*

Game balap ini memberikan permainan lomba kecepatan kendaraan yang dimainkan

8) *Adventure game*

Bentuk *game* ini adalah *game* petualangan dimana dalam *game* tersebut pemain akan menemui banyak hal dan peralatan

yang harus dikumpulkan untuk bekalnya dan memberi petunjuk.

Pada umumnya, *game* ini lebih menekankan pada pemecahan misteri daripada pertarungan.

9) *Educational and edutainment*

Game ini bertujuan untuk memancing minat belajar anak sambil bermain. *Genre game* ini lebih mengacu pada isi dan tujuan *game* bukan *genre game* yang sebenarnya.

Pada penelitian ini, *game* yang akan dikembangkan termasuk ke dalam *genre puzzle game* dengan kategori *words and letters*. *Genre puzzle game* lebih memfokuskan strategi dan *problem-solving* sehingga sangat cocok untuk kepentingan pendidikan.

4. *Research and Development (Penelitian dan Pengembangan)*

a. *Definisi Research and Development*

Borg and Gall dalam Zainal Arifin (2012: 127) mengemukakan,

“research and development is a powerfull strategy for improving practice. It is a process used to develop and validate educational products.”

Produk pendidikan yang dimaksud dalam penelitian dan pengembangan ini mengandung tiga pengertian pokok. Pertama, produk tersebut tidak hanya meliputi perangkat keras seperti modul, buku teks, video, dan film pembelajaran atau perangkat keras yang sejenisnya, tetapi juga perangkat lunak seperti kurikulum, evaluasi, model pembelajaran, prosedur, dan proses pembelajaran, dan lain-lain.

Kedua, produk tersebut dapat berarti produk baru atau memodifikasi produk yang sudah ada. Ketiga, produk yang dikembangkan merupakan produk yang betul-betul bermanfaat bagi dunia pendidikan.

Menurut Sugiyono (2011: 297) “metode penelitian dan pengembangan (Research and Development) adalah metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan media tertentu, dan menguji keefektifan media tersebut”. Sedangkan Endang Mulyatiningsih (2011: 161) mengungkapkan bahwa “penelitian dan pengembangan bertujuan untuk menghasilkan produk baru melalui proses pengembangan”.

b. Jenis-jenis *Research and Development*

1) Borg and Gall dalam Endang Mulyatiningsih (2011: 193) menjelaskan ada beberapa langkah dalam model pengembangan ini. Langkah-langkah pelaksanaannya adalah:

a) Penelitian dan pengumpulan data (*research and information collecting*)

Pada tahap ini ada tiga kegiatan utama yang harus dilakukan yaitu analisis kebutuhan, studi literatur, dan penelitian skala kecil.

b) Perencanaan (*planning*)

Pada tahap perencanaan dilakukan identifikasi kecakapan keahlian yang diperlukan dalam pelaksanaan penelitian kemudian membuat rumusan tujuan yang ingin dicapai, membuat desain

atau langkah-langkah Penelitian, dan merencanakan kemungkinan pengujian dalam lingkup terbatas.

c) Mengembangkan produk awal (*develop preliminary form of product*)

Mengembangkan bentuk permulaan awal produk yang akan dihasilkan. Kegiatan utama yang dilakukan pada tahap ini antara lain penyiapan bahan ajar dan komponen pendukung lainnya, penyiapan pedoman dan buku petunjuk serta melakukan evaluasi terhadap kelayakan alat-alat pendukung.

d) Ujicoba lapangan awal (*preliminary field testing*)

Ujicoba yang dilakukan pada tahap ini adalah ujicoba yang sifatnya terbatas yaitu dilakukan dengan melibatkan 6-12 subjek. Selama uji coba lapangan awal dilakukan observasi, wawancara, dan pengedaran angket. Tujuan ujicoba awal ini adalah untuk mendapatkan evaluasi kualitatif terhadap produk yang dikembangkan.

e) Merevisi produk utama (*main product revision*)

Kegiatan utama dalam tahap ini adalah merevisi produk utama berdasarkan temuan-temuan pada ujicoba lapangan awal, sehingga diperoleh draft produk (model) utama yang siap diujicoba lebih luas lagi.

f) Ujicoba lapangan utama (*main field testing*)

Ujicoba yang dilakukan pada tahap ini lebih luas daripada ujicoba yang telah dilakukan sebelumnya pada tahap awal. Ujicoba melibatkan seluruh subjek penelitian, sehingga produk yang dikembangkan sudah merupakan desain model yang siap divalidasi

g) Penyempurnaan produk operasional (*operational product revision*)

Penyempurnaan produk operasional dilakukan berdasarkan temuan-temuan pada ujicoba lapangan utama.

h) Ujicoba lapangan operasional (*operational field testing*)

Langkah uji validasi terhadap model operasional yang telah dihasilkan.

i) Penyempurnaan produk akhir (*final product revision*)

Tahap ini adalah tahap untuk melakukan perbaikan akhir guna mendapatkan produk akhir (*final product*).

j) Deseminasi dan implementasi (*dissemination and implementation*)

Tahap ini adalah tahap yang paling akhir dan kegiatan utamanya adalah menyebarluaskan produk atau model yang dikembangkan.

2) Model 4D. Menurut Zainal Arifin (2012: 128) model 4D terdiri dari tahap pendefinisian (*define*), perancangan (*design*),

pengembangan (*develop*), dan penyebaran (*disseminate*). Model ini dikembangkan oleh Thiagajaran pada tahun 1974. Kegiatan yang dilakukan pada setiap tahap pengembangannya adalah:

a) Pendefinisian (*define*)

Tahap ini merupakan studi pendahuluan, baik secara teoritik maupun empirik. Misalnya, setelah peneliti memilih dan menentukan produk yang akan dikembangkan maka langkah selanjutnya adalah merumuskan langkah awal yang diperlukan. Peneliti akan melakukan studi literatur, survei lapangan, observasi, wawancara dan sebagainya.

b) Perancangan (*design*)

Pada tahap perancangan, kegiatan yang dilakukan adalah membuat produk awal (*prototype*) atau rancangan produk. Sebelum rancangan produk dilanjutkan ke tahap berikutnya, maka rancangan produk harus divalidasi oleh dosen atau guru dari bidang studi atau bidang keahlian yang bersangkutan. Berdasarkan hasil validasi tersebut, ada kemungkinan rancangan produk masih perlu diperbaiki sesuai dengan saran validator.

c) Pengembangan (*develop*)

Kegiatan yang dilakukan pada tahap ini dibagi menjadi dua bagian yaitu *expert appraisal* dan *developmental testing*. *Expert appraisal* adalah teknik untuk memvalidasi kelayakan

rancangan produk. Kegiatan *expert appraisal* merupakan perbaikan dari saran-saran validator yang digunakan untuk memperbaiki materi dan rancangan produk yang telah disusun. *Developmental testing* merupakan kegiatan uji coba rancangan produk pada sasaran subjek yang sesungguhnya. Pada saat uji coba ini akan didapat data berupa respon, reaksi atau komentar dari sasaran pengguna model.

d) Penyebaran (*disseminate*)

Kegiatan utama yang dilakukan pada tahap ini adalah memvalidasi kembali produk yang sudah direvisi pada tahap pengembangan kemudian diimplementasikan pada sasaran sesungguhnya. Tahap ini dilakukan supaya produk dapat dimengerti, dimanfaatkan, dan disebarluaskan oleh orang lain.

3) Model ADDIE. ADDIE merupakan singkatan dari *Analysis*, *Design*, *Development*, *Implementation*, dan *Evaluation*. Model ini dikembangkan oleh Dick and Carry pada tahun 1996. (Endang Mulyatiningsih 2011: 185-186). Kegiatan yang dilakukan pada setiap tahap pengembangannya adalah:

a) Analisis (*Analysis*)

- 1) Pra perencanaan: pemikiran tentang produk (model, metode, media, dan bahan ajar)
- 2) Mengidentifikasi produk yang sesuai dengans sasaran peserta didik, tujuan belajar, mengidentifikasi isi atau

materi pembelajaran, mengidentifikasi lingkungan belajar dan strategi penyampaian dalam pembelajaran.

b) Desain (Design)

Dalam perancangan model pembelajaran baru, tahap desain merupakan tahap untuk merancang kegiatan pembelajaran. Kegiatan ini merupakan proses sistematis yang dimulai dari merancang konsep baru di atas kertas, merancang pengembangan produk baru (rancangan ditulis untuk masing-masing unit pembelajaran), dan merancang petunjuk penerapan desain atau pembuatan produk untuk ditulis secara rinci. Seluruh rancangan yang dilakukan dalam tahap desain akan menjadi dasar untuk proses pengembangan berikutnya.

c) Pengembangan (Develop)

Tahap ini berisi kegiatan realisasi rancangan produk. Kegiatannya antara lain mengembangkan produk (materi atau bahan dan alat) yang diperlukan dalam pengembangan, pengembangan dilakukan berbasis pada rancangan produk, dan membuat instrumen untuk mengukur kinerja produk. Kerangka konseptual yang telah disusun pada tahap desain akan direalisasikan pada tahap *develop* menjadi produk yang siap untuk diimplementasikan.

d) Implementasi (Implementation)

- 1) Memulai menggunakan produk baru dalam pembelajaran atau lingkungan yang nyata.
- 2) Melihat kembali tujuan-tujuan pengembangan produk, interaksi antar peserta didik serta menanyakan umpan balik awal proses evaluasi\

e) Evaluasi (Evaluation)

- 1) Melihat kembali dampak pembelajaran dengan cara yang kritis
- 2) Mengukur ketercapaian tujuan pengembangan produk
- 3) Mengukur apa yang telah mampu dicapai oleh sasaran
- 4) Mencari informasi apa saja yang dapat membuat peserta didik mencapai hasil dengan baik.

B. Penelitian yang Relevan

1. Emiasih (2014), dalam penelitian yang berjudul “Pengembangan Media Pembelajaran Akuntansi Modul Interaktif Berbasis Adobe Flash Kompetensi Dasar Membuat Jurnal Penyesuaian untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Kelas X Akuntansi 2 SMK Negeri 1 Pengasih”. Hasil penelitian tersebut berupa jurnal interaktif berbasis Adobe Flash dengan kelayakan dari ahli materi sebesar 4,37 dengan kategori “Sangat Layak” digunakan untuk media pembelajaran, ahli media mendapatkan skor rata-rata 3,95 dengan kategori “Layak”, praktisi pembelajaran Akuntansi sebesar 4,29 dengan kategori “Sangat Layak”, dan pendapat

siswa sebanyak 30 siswa serta mendapat skor rata-rata sebesar 4,31 termasuk kategori “Sangat Layak”. Persamaan penelitian ini adalah sama-sama menggunakan metode penelitian dan pengembangan model ADDIE. Persamaan yang kedua adalah media pembelajaran yang digunakan adalah media pembelajaran komputer yang berbasis Adobe Flash. Persamaan yang terakhir adalah mata pelajaran yang digunakan untuk media adalah sama-sama mata pelajaran Akuntansi. Sedangkan perbedaannya terletak pada media yang dikembangkan. Emiasih menggunakan media jurnal interaktif sedangkan penelitian ini mengembangkan Permainan Edukatif Akuntansi. Perbedaan selanjutnya adalah terletak pada subjek dan objek penelitiannya

2. Izalatul Lailiya (2015), dalam penelitian yang berjudul “Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Adobe Flash CS 6 pada Materi Jurnal Penyesuaian Perusahaan Dagang kelas X AK SMK Muhammadiyah 1 Taman”. Hasil penilaian oleh ahli materi secara keseluruhan adalah sebesar 83% termasuk kategori “Sangat Layak”, penilaian ahli media mendapatkan persentase sebesar 82,22% termasuk kategori “Sangat Layak”, dan uji coba dilakukan kepada 20 siswa kelas X AK SMK Muhammadiyah 1 Taman dengan mendapatkan respon 94,5% termasuk “Sangat Layak”. Persamaan penelitian ini adalah sama-sama penelitian pengembangan yang menggunakan media pembelajaran komputer berbasis Adobe Flash dan sama-sama menggunakan materi Akuntansi. Perbedaan penelitian ini dengan penelitian Izalatul terletak pada model

pengembangan, penelitian ini menggunakan model pengembangan ADDIE sedangkan penelitian yang dilakukan oleh Izalatul menggunakan model pengembangan 4D (*Define, Design, Develop, dan Disseminate*). Perbedaan selanjutnya adalah terletak pada subjek dan objek penelitiannya.

3. Erlin Septiana (2014), dalam penelitian yang berjudul “Pengembangan Media Pembelajaran Puzzle Berbasis Adobe Flash CS5 Sebagai Media Interaktif Materi Menyusun Rekonsiliasi Bank”. Hasil penilaian oleh ahli materi secara keseluruhan adalah sebesar 96,33% termasuk ke dalam kriteria “Sangat Layak”, penilaian dari ahli media mendapatkan persentase sebesar 81,54% termasuk kategori “Sangat Layak”, dan uji coba yang dilakukan kepada 18 siswa yang diambil secara acak dari tiga SMK Negeri di Surabaya mendapatkan respon sebesar 89,86% termasuk kategori “Sangat Layak”. Persamaan penelitian ini dengan penelitian Erlin adalah sama-sama merupakan penelitian pengembangan yang menggunakan media pembelajaran komputer berbasis Adobe Flash. Persamaan yang selanjutnya terletak pada materi yang diangkat pada media pembelajaran yaitu sama-sama mengangkat materi Akuntansi. Perbedaan penelitian ini dengan penelitian Erlin terletak pada model pengembangan yang dipakai. Model pengembangan yang dipakai Erlin adalah model pengembangan *Three D Models* sedangkan dalam penelitian ini menggunakan model pengembangan ADDIE. Perbedaan yang kedua terletak pada produk yang dihasilkan sebagai media pembelajaran. Produk

yang dihasilkan dalam penelitian ini berupa *game* edukatif sedangkan produk yang dihasilkan oleh penelitian Erlin berupa *Puzzle*. Perbedaan yang terakhir terletak pada subjek dan objek penelitian.

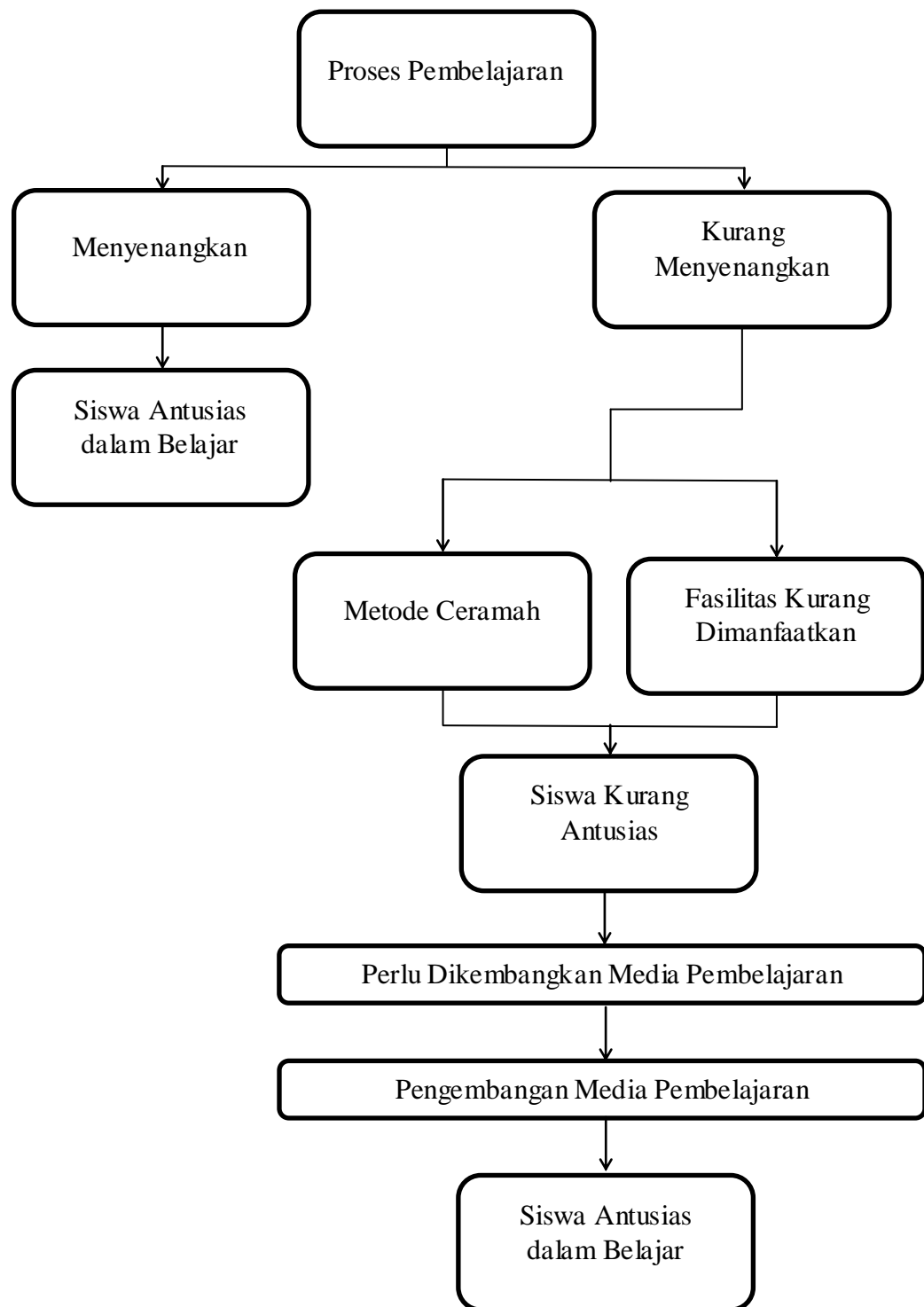
C. Kerangka Berpikir

Seorang pendidik harus mampu menciptakan suasana belajar yang menyenangkan agar siswa menjadi antusias dalam belajar dan tujuan proses pembelajaran pun dapat tercapai. Sebaliknya, jika proses pembelajaran berlangsung secara tidak menyenangkan maka siswa akan sulit menerima materi pembelajaran yang disampaikan guru. Salah satu faktor terciptanya suasana belajar yang tidak menyenangkan adalah cara pembelajaran guru di sekolah yang masih menggunakan metode konvensional, yaitu ceramah. Pembelajaran yang menggunakan metode seperti itu akan membuat siswa merasa bosan dan tidak antusias. Faktor lainnya adalah kurangnya pemanfaatan fasilitas-fasilitas yang tersedia di sekolah yang dapat digunakan sebagai pendukung tercapainya tujuan pembelajaran yang lebih efektif. Dari sekian banyak fasilitas yang tersedia di sekolah yang bisa dimanfaatkan salah satunya adalah adanya fasilitas *Personal Computer (PC)* yang sudah banyak dimiliki oleh sekolah-sekolah di Indonesia.

Pada umumnya *Personal Computer (PC)* di sekolah hanya digunakan untuk mata pelajaran khusus yang mensyaratkan penggunaan *Personal Computer (PC)* agar tercapai tujuan pembelajarannya. Padahal dalam praktiknya *Personal Computer (PC)* juga dapat digunakan untuk mata pelajaran lainnya yang tentu saja peran *Personal Computer (PC)* di sini hanya

sebagai pendukung atau media saja. Pemanfaatan *Personal Computer (PC)* sebagai media pembelajaran dapat berupa pembuatan aplikasi-aplikasi yang bersifat edukatif. Dengan perkembangan IPTEK yang semakin maju, maka tidaklah sulit untuk mengembangkan sebuah aplikasi yang efektif meningkatkan kualitas proses pembelajaran. Selain aplikasi yang efektif, pengembangan aplikasi edukatif juga harus mengedepankan ketertarikan peserta didik menggunakan aplikasi tersebut sehingga aplikasi yang dikembangkan juga harus menyenangkan. Sebagai salah satu alternatifnya aplikasi yang efektif sekaligus menyenangkan adalah dapat berupa sebuah *game*.

Oleh karena itu perlu dikembangkan sebuah *game* edukatif yang efektif dan menyenangkan. *Game* tersebut adalah Permainan Edukatif Akuntansi. *Game* tersebut dikembangkan dengan menggunakan software Adobe Flash untuk materi pokok Kas Kecil. Dengan adanya media pembelajaran berupa Permainan Edukatif Akuntansi ini diharapkan dapat membuat pemahaman serta hasil belajar peserta didik meningkat khususnya untuk materi pokok Kas Kecil.



Gambar 1. Bagan Kerangka Berpikir

D. Pertanyaan Penelitian

Berdasarkan latar belakang dan landasan teoritis yang telah disebutkan di atas, maka pertanyaan penelitian yang diajukan dan diharapkan dapat diperoleh jawabannya melalui penelitian adalah

1. Bagaimana mengembangkan media pembelajaran Akuntansi dengan Permainan Edukatif Akuntansi untuk siswa kelas XI SMKN 2 Purworejo tahun ajaran 2015/2016?
2. Bagaimana kelayakan media pembelajaran Akuntansi dengan Permainan Edukatif Akuntansi untuk siswa kelas XI SMKN 2 Purworejo tahun ajaran 2015/2016 berdasarkan validasi/penilaian dari Ahli Media?
3. Bagaimana kelayakan media pembelajaran Akuntansi dengan Permainan Edukatif Akuntansi untuk siswa kelas XI SMKN 2 Purworejo tahun ajaran 2015/2016 berdasarkan validasi/penilaian dari Ahli Materi?
4. Bagaimana kelayakan media pembelajaran Akuntansi dengan Permainan Edukatif Akuntansi untuk siswa kelas XI SMKN 2 Purworejo tahun ajaran 2015/2016 berdasarkan validasi/penilaian dari Praktisi Pembelajaran (Guru SMK)?
5. Bagaimana kelayakan media pembelajaran Akuntansi dengan Permainan Edukatif Akuntansi untuk siswa kelas XI SMKN 2 Purworejo tahun ajaran 2015/2016 berdasarkan penilaian dari siswa?

BAB III

METODE PENELITIAN

A. Jenis Penelitian

Pengembangan media pembelajaran Akuntansi dengan menggunakan Permainan Edukatif Akuntansi tergolong dalam jenis penelitian pengembangan (*Research and Development*). Menurut Sugiyono (2011: 297) “metode penelitian dan pengembangan (*Research and Development*) adalah metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan media tertentu, dan menguji keefektifan media tersebut”.

Berdasarkan pendapat di atas dapat dikatakan bahwa penelitian dan pengembangan dibidang pendidikan merupakan jenis penelitian yang bertujuan untuk mengembangkan sekaligus memvalidasi produk pendidikan dan pembelajaran. Produk dari jenis penelitian ini diharapkan dapat digunakan untuk meningkatkan dan mengembangkan mutu pendidikan dan pembelajaran.

B. Tempat dan Waktu Penelitian

Penelitian dan pengembangan ini dilaksanakan di SMKN 2 Purworejo, Kabupaten Purworejo, Provinsi Jawa Tengah. Adapun pelaksanaan ini dilakukan mulai bulan Juni 2014 hingga bulan Juli 2016 yang meliputi tahap persiapan, penelitian, dan pelaporan.

C. Subjek dan Objek Penelitian

Pada uji coba penelitian dan pengembangan menggunakan subjek penelitian yaitu satu orang ahli media (dosen jurusan pendidikan Akuntansi), satu orang ahli materi (dosen jurusan pendidikan Akuntansi), praktisi

pembelajaran Akuntansi (guru Akuntansi SMKN 2 Purworejo), dan siswa kelas XI Akuntansi SMKN 2 Purworejo dengan jumlah sebanyak 32 siswa.. Sementara objek penelitian adalah kelayakan Permainan Edukatif Akuntansi yang digunakan sebagai media pembelajaran Akuntansi kelas XI.

D. Prosedur Penelitian

Pada umumnya, proses penelitian pengembangan mencakup pendahuluan tentang produk atas hasil perencanaan, revisi produk berdasarkan pendapat dari ahli media dan ahli materi, uji coba produk yang telah dikembangkan, dan penyempurnaan produk berdasarkan hasil uji coba. Menurut Dick dan Carry (1996) dalam Endang Mulyatiningsih (2012: 200-202) terdapat lima tahapan dalam model ADDIE (*Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation*) untuk mengembangkan media pembelajaran, namun penelitian ini hanya sampai tahap keempat atau tahap implementasi saja dan langsung menghasilkan produk akhir. Adapun tahapan-tahapan tersebut diantaranya:

1. Tahap Analisis (*Analysis*)

- a. Analisis siswa yang meliputi kebutuhan dan karakteristik siswa yang menjadi sasaran uji coba pengembangan produk.
- b. Analisis kompetensi yang meliputi analisis terhadap Kompetensi Inti (KI) dan Kompetensi Dasar (KD) apa yang dimuat dalam produk.
- c. Analisis instruksional yang meliputi penjabaran Kompetensi Dasar (KD) yang telah dipilih pada tahap analisis kompetensi menjadi

indikator pembelajaran yang memungkinkan untuk disajikan dalam produk.

- d. Mempelajari kelayakan dan syarat-syarat pengembangan media pembelajaran baru.

2. Tahap Desain (*Design*)

Berdasarkan hasil analisis, selanjutnya dilakukan tahap desain atau perancangan produk yang meliputi empat tahapan, yaitu:

- a. Perancangan *Flowchart*. *Flowchart* merupakan bagan yang terdiri dari simbol-simbol tertentu yang menunjukkan langkah-langkah suatu prosedur atau program.

- b. Perancangan desain media secara keseluruhan (*storyboard*).

Pembuatan suatu media yang dalam hal ini adalah *game* edukatif diawali dengan membuat *storyboard* sehingga dapat dilihat rancangan antarmuka media.

- c. Penyusunan teks materi, soal, dan jawaban.
- d. Pembuatan kisi-kisi instrumen angket penilaian media. Instrumen penilaian media dari penelitian ini berupa angket daftar isian (*check list*) untuk ahli materi, ahli media, dan praktisi pembelajaran Akuntansi dan angket kombinasi tertutup dan terbuka untuk siswa.

3. Tahap Pengembangan (*Development*)

- a. Pembuatan Produk

Berdasarkan desain produk yang sudah dirancang, kemudian dilakukan pembuatan produk dengan menggunakan Adobe Flash CS

5. Seluruh komponen yang telah dipersiapkan pada tahap desain dirangkai menjadi satu kesatuan media yang utuh sesuai dengan desain yang telah dirancang.

b. Validasi I

Pada tahap ini media awal divalidasi sekaligus diuji kelayakannya oleh satu ahli media (dosen) dan satu ahli materi (dosen). Instrumen yang digunakan adalah angket dengan skala likert. Hasilnya berupa saran, komentar, dan masukan yang dapat digunakan sebagai dasar untuk melakukan revisi I.

c. Revisi I

Pada tahap ini media direvisi berdasarkan masukan dan saran yang diterima dari ahli media dan ahli materi.

d. Validasi II

Pada tahap ini media divalidasi sekaligus diuji kelayakannya oleh praktisi pembelajaran Akuntansi yaitu guru Akuntansi SMK menggunakan instrumen angket dengan skala likert.

e. Revisi II

Pada tahap ini media direvisi kembali berdasarkan masukan dan saran yang diberikan praktisi pembelajaran Akuntansi yang dalam hal ini adalah sebagai ahli materi. Media awal hasil revisi pada tahap ini selanjutnya digunakan dalam tahap implementasi kepada siswa.\

4. Tahap Implementasi (*Implementation*)

- a. Pada tahap ini media diujicobakan kepada 32 siswa kelas XI Akuntansi SMKN 2 Purworejo. Pada tahap ini juga dibagikan angket dengan skala likert untuk mengetahui respon siswa mengenai kelayakan media yang telah dibuat.
- b. Bila diperlukan maka dilakukan revisi tahap III berdasarkan masukan dan saran dari siswa. Namun dalam revisi ini dipertimbangkan masukan dan saran dari validator sebelumnya agar tidak bertentangan dengan perbaikan-perbaikan sebelumnya.
- c. Analisis data yang diperoleh dari siswa untuk mengetahui pendapat/respon mengenai media yang telah dibuat.
- d. Pada tahap ini telah dihasilkan media pembelajaran dalam bentuk Permainan Edukatif Akuntansi yang sudah direvisi.

E. Teknik Pengumpulan Data

1. Jenis Data

Data yang dikumpulkan dalam penelitian mencakup data kualitatif dan kuantitatif, yaitu :

- a. Data kualitatif adalah data tentang proses pengembangan media pembelajaran Permainan Edukatif Akuntansi berupa kritik dan saran dari ahli materi, ahli media, praktisi pengajar Akuntansi dan siswa.

- b. Data kuantitatif adalah data pokok dalam penelitian yang berupa data penilaian kelayakan tentang media pembelajaran Permainan Edukatif Akuntansi berupa kritik dan saran.

2. Instrumen Pengumpulan Data

Peneliti menggunakan angket sebagai instrumen pengumpulan data. Angket merupakan teknik pengumpulan data yang dilakukan dengan cara memberi seperangkat pernyataan atau pertanyaan tertulis kepada responden untuk dijawab. Angket digunakan untuk mengukur kelayakan media yang dikembangkan ditinjau dari aspek relevansi materi, rekayasa perangkat lunak, komunikasi visual, materi, kebahasaan, soal dan aspek keterlaksanaan.

Angket kelayakan media pembelajaran menggunakan skala likert. Skala likert digunakan untuk mengukur sikap, pendapat, dan persepsi seseorang atau kelompok orang mengenai suatu fenomena. Skala likert yang digunakan dalam mengukur kelayakan media pembelajaran ini menggunakan media alternatif jawaban yaitu sangat layak, layak, cukup layak, kurang layak dan tidak layak (Sugiyono, 2011: 93). Agar diperoleh data kuantitatif, maka kelima alternatif jawaban diberi skor yakni sangat layak = 5, layak = 4, cukup layak = 3, kurang layak = 2, dan tidak layak = 1.

a. Kisi-kisi instrumen untuk ahli media

Tabel 2. Kisi-kisi Instrumen Untuk Ahli Media

No.	Aspek	Indikator	No. Butir
1	Rekayasa Perangkat Lunak	a. Efektif dan efisien penggunaan sumber daya	1,2
		b. Reliabilitas media	3
		c. Usabilitas media	4,5
		d. Kompatibilitas media	6
2	Komunikasi Visual	e. Komunikatif	7
		f. Kreatif	8,9
		g. Sederhana	10
		h. Audio	11,12
		i. Visual	13,14
		j. Gambar/Animasi	15,16
		k. Ikon navigasi	17

Sumber: Ahmad Faiq Abror (2012) dengan modifikasi

b. Kisi-kisi Instrumen Untuk Ahli Materi

Tabel 3. Kisi-kisi instrumen untuk ahli materi

No.	Aspek	Indikator	No. Butir
1	Materi	a. Kejelasan rumusan tujuan pembelajaran	1
		b. Kesesuaian tujuan dengan SK/KD	2
		c. Kesesuaian materi dengan tujuan	3
		d. Cakupan materi	4,5
		e. Sistematis, runtut, alur logika jelas	6,7,8
		f. Kualitas materi	9
2	Soal	g. Kejelasan rumusan soal	10
		h. Kelengkapan soal	11
		i. Kebenaran konsep soal	12
		j. Kejelasan pembahasan	13
		k. Pemberian umpan balik	14
		l. Konsistensi evaluasi dengan tujuan pembelajaran	15
3	Kebahasaan	m. Kekomunikatifan bahasa	16
		n. Ketepatan penggunaan istilah	17
4	Keterlaksanaan	o. Kemudahan materi untuk dipahami	18,19
		p. Pemberian motivasi belajar	20

Sumber: Ahmad Faiq Abror (2012) dengan modifikasi

c. Kisi-kisi Instrumen Untuk Praktisi Pembelajaran Akuntansi

Tabel 4. Kisi-kisi instrumen untuk guru

No.	Aspek	Indikator	No. Butir
1	Materi	a. Kejelasan rumusan tujuan pembelajaran	1
		b. Kesesuaian tujuan dengan SK/KD	2
		c. Kesesuaian materi dengan tujuan	3
		d. Cakupan materi	4,5
		e. Sistematis, runtut, alur logika jelas	6,7,8
		f. Kualitas materi	9
2	Soal	g. Kejelasan rumusan soal	10
		h. Kelengkapan soal	11
		i. Kebenaran konsep soal	12
		j. Kejelasan pembahasan	13
		k. Pemberian umpan balik	14
		l. Konsistensi evaluasi dengan tujuan pembelajaran	15
3	Kebahasaan	m. Kekomunikatifan bahasa	16
		n. Ketepatan penggunaan istilah	17
4	Keterlaksanaan	o. Kemudahan materi untuk dipahami	18,19
		p. Pemberian motivasi belajar	20

Sumber: Ahmad Faiq Abror (2012) dengan modifikasi

d. Kisi-kisi Instrumen Penilaian Media Pembelajaran untuk Siswa

Tabel 5. Kisi-kisi instrumen untuk siswa

No.	Aspek	Indikator	No. Butir
1	Rekayasa perangkat lunak	a. Usabilitas media	1,2
		b. Reliabilitas media	3,4,5
2	Desain pembelajaran	c. Kemudahan materi untuk dipahami	6
		d. Keruntutan penyajian materi	7
		e. Kejelasan pembahasan	8
		f. Penggunaan bahasa	9
		g. Pemberian motivasi belajar	10
		h. Ketepatan alat evaluasi	11,12
3	Komunikasi visual	i. Audio	13
		j. Visual	14,15
		k. Navigasi	16
		l. Gambar/animasi	17,18
		m. Kreatifitas	19

Sumber: Ahmad Faiq Abror (2012) dengan modifikasi

F. Teknik Analisis Data

1. Data Kualitatif

Data ini diperoleh dari Ahli Materi, Ahli Media, Praktisi Pembelajaran Akuntansi Keuangan, dan Peserta Didik berupa koreksi dan masukan yang digunakan sebagai acuan revisi produk.

Teknik analisis data kualitatif yang sering digunakan salah satunya adalah model Miles dan Huberman. Menurut Miles dan Huberman dalam Sugiyono (2011: 246) aktivitas dalam analisis data kualitatif dilakukan secara interaktif dan berlangsung secara terus menerus. Adapun langkah-langkah analisis data model Miles dan Huberman adalah sebagai berikut.

a. *Data Collection* (Pengumpulan Data)

b. *Data Reduction* (Reduksi Data)

Data yang diperoleh di lapangan jumlahnya cukup banyak, untuk itu perlu dicatat secara teliti dan rinci. Mereduksi data berarti : merangkum, memilih hal-hal yang pokok, memfokuskan pada hal-hal yang penting, dicari tema dan polanya dan membuang yang tidak perlu. Data yang telah direduksi memberikan gambaran yang jelas dan mempermudah peneliti untuk melakukan pengumpulan data selanjutnya

c. *Data Display* (Penyajian Data)

Setelah data direduksi, maka langkah berikutnya adalah menyajikan data. *Display* data dalam penelitian kualitatif bisa dilakukan dalam bentuk: uraian singkat, bagan, hubungan antar kategori, flowchart dan sebagainya. Miles dan Huberman dalam Sugiyono (2011: 247) menyatakan : “*the most frequent form of display data for qualitative research data in the past has been narrative text*”. Artinya: yang paling sering digunakan untuk menyajikan data dalam penelitian kualitatif dengan teks yang bersifat naratif. Selain dalam bentuk naratif, display data dapat juga berupa grafik, matriks, network (jejaring kerja).

d. *Conclusion: Drawing/verification*

Langkah terakhir adalah penarikan kesimpulan dan verifikasi. Kesimpulan awal yang dikemukakan masih bersifat sementara, dan dapat berubah bila tidak ditemukan bukti-bukti yang kuat yang

mendukung pada tahap pengumpulan data berikutnya. Namun bila kesimpulan memang telah didukung oleh bukti-bukti yang valid dan konsisten saat peneliti kembali ke lapangan mengumpulkan data, maka kesimpulan yang dikemukakan merupakan kesimpulan yang kredibel (dapat dipercaya).

2. Data Kuantitatif

Data ini diperoleh dari hasil isian angket oleh ahli materi, ahli media, praktisi pembelajaran Akuntansi Keuangan dan peserta didik masih bersifat kualitatif, maka data tersebut selanjutnya dianalisis dengan mengikuti langkah-langkah berikut ini:

- a. Mengubah penilaian kualitatif menjadi kuantitatif dengan ketentuan yang dapat dilihat pada Tabel 6.

Tabel 6 Ketentuan Pemberian Skor

Kategori	Skor
SL (Sangat Layak)	5
L (Layak)	4
CL (Cukup Layak)	3
KL (Kurang Layak)	2
TL (Tidak Layak)	1

Sumber : Eko Putro Widoyoko (2011: 236)

- b. Menghitung rata-rata skor setiap indikator dengan rumus:

$$\bar{X} = \frac{\sum X}{N}$$

Keterangan :

\bar{X} = Skor rata-rata

$\sum X$ = Jumlah skor

N = Jumlah subjek uji coba

(Sukardjo, 2005: 52)

- c. Menginterpretasikan secara kualitatif jumlah rata-rata skor yang diperoleh dari angket untuk ahli media, ahli materi, praktisi pembelajaran Akuntansi dan siswa dengan menggunakan rumus konversi skor skala 5 berikut:

Tabel 7. Pedoman Konversi Skor

No	Rumus	Kategori
1	$X > \bar{X}_i + 1,8SB_i$	Sangat Layak
2	$X_i + 0,6SB_i < X \leq X_i + 1,8SB_i$	Layak
3	$X_i - 0,6SB_i < X \leq X_i + 0,6SB_i$	Cukup Layak
4	$X_i - 1,8SB_i < X \leq X_i - 0,6SB_i$	Kurang Layak
5	$X \leq X_i - 1,8SB_i$	Tidak Layak

Sumber: Sukardjo (2005: 53)

Keterangan :

\bar{X}_i = (Rerata ideal)

= $\frac{1}{2}$ (skor maksimum ideal + skor minimum ideal)

SB_i = (Simpangan Baku Ideal)

= $\frac{1}{6}$ (Skor Maksimum ideal – skor minimum ideal)

X = Skor Aktual

Berdasarkan rumus yang terdapat pada Tabel 7, dapat diperoleh pedoman konversi nilai kuantitatif 1 sampai 5 menjadi kategori kualitatif untuk menyimpulkan bagaimana kelayakan media yang dikembangkan. Jika \bar{X}_i dan nilai SB_i disubstitusikan pada rumus yang ada pada Tabel 7 maka diperoleh pedoman konversi sebagai berikut:

Tabel 8. Konversi Skor Aktual Menjadi Kategori Kualitatif

No	Rentang	Kategori
1	$X > 4,2$	Sangat Layak
2	$3,4 < X \leq 4,2$	Layak
3	$2,6 < X \leq 3,4$	Cukup Layak
4	$1,8 < X \leq 2,6$	Kurang Layak
5	$X \leq 1,8$	Tidak Layak

Sumber: Sukardjo (2005: 53)

Keterangan:

X = Skor aktual

\bar{X}_i = (Rerata ideal)

$= \frac{1}{2} (\text{Skor maksimum ideal} + \text{skor minimum ideal})$

$= \frac{1}{2} (5+1)$

$= 3$

S_{bi} = (Simpangan Baku Ideal)

$= 1/6 (\text{Skor Maksimum ideal} - \text{skor minimum ideal})$

$= 1/6 (5-1)$

$= 0,67$

BAB IV

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A. Hasil Penelitian

Prosedur yang digunakan dalam pengembangan produk ini merupakan adaptasi dan modifikasi dari langkah-langkah penelitian dan pengembangan ADDIE yang dikembangkan oleh Dick and Carry (1996) dalam merancang sistem pembelajaran (Endang Mulyatiningsih, 2012: 200-202) yaitu: 1) analisis (*analysis*); 2) desain (*design*); 3) pengembangan (*development*); 4) implementasi (*implementation*); 5) evaluasi (*evaluation*). Penelitian ini hanya sampai tahap keempat atau tahap implementasi saja dan langsung menghasilkan produk akhir. Adapun tahapan-tahapan tersebut diantaranya:

1. Tahap Analisis (Analysis)

Pada tahap analisis ini peneliti menganalisis kebutuhan siswa dengan melakukan observasi di SMKN 2 Purworejo. Kegiatan observasi dilaksanakan saat Praktik Pengalaman Lapangan (PPL) tahun 2014 dan bulan Oktober 2015. Observasi ini dilakukan untuk menganalisis segala permasalahan dan potensi yang ada di SMKN 2 Purworejo.

Seperti halnya pembelajaran konvensional pada umumnya, pembelajaran di SMKN 2 Purworejo khususnya pada mata pelajaran Akuntansi Keuangan hanya dilakukan dengan metode ceramah dan kurang inovasi, sehingga terkesan membosankan bagi siswa. Guru hanya menggunakan buku pelajaran sebagai media yang digunakan, yang mana buku tersebut tidak dimiliki siswa secara pribadi. Buku pelajaran tersebut

berasal dari perpustakaan SMKN 2 Purworejo yang dipinjam setiap jam pelajaran tersebut akan dimulai dan dikembalikan lagi setelah jam pelajaran usai karena akan dipakai kelas yang lain. Hal ini membuat pembelajaran menjadi tidak efektif dan efisien. Tidak efektif karena metode caramah membuat siswa menjadi pasif di dalam kelas dan tidak mempunyai media belajar ketika di rumah selain catatan masing-masing. Tidak efisien karena banyak jam pelajaran yang terbuang hanya untuk mengambil buku ke perpustakaan.

Permasalahan tersebut dapat diatasi dengan memaksimalkan potensi-potensi yang ada di SMKN 2 Purworejo. Potensi tersebut diantaranya adalah telah tersedianya proyektor di setiap kelas dan adanya fasilitas dua Laboratorium Komputer Akuntansi. Laboratorium komputer ini biasanya hanya digunakan untuk proses pembelajaran mata pelajaran yang memanfaatkan komputer seperti MYOB dan *spreadsheet*. Namun, apabila laboratorium komputer ini dapat didayagunakan untuk mendukung pembelajaran mata pelajaran lain tentu saja akan menjadi nilai tambah bagi fasilitas tersebut. Laboratorium komputer ini menunjang penelitian yang dilakukan yaitu pengembangan media pembelajaran berupa Permainan Edukatif Akuntansi yang berbasis komputer.

Berdasarkan observasi tersebut perlu dikembangkan media pembelajaran yang mampu membuat proses pembelajaran lebih menarik dan inovatif sehingga tujuan pembelajaran dapat tercapai secara

maksimal. Permainan Edukatif Akuntansi dikembangkan agar proses pembelajaran lebih menarik dan menyenangkan. Selain itu, pemilihan pengembangan media ini juga untuk memanfaatkan laboratorium komputer yang ada.

Setelah dilakukan observasi, dapat diambil garis besar dalam tahap analisis, yaitu:

a. Analisis kebutuhan siswa

Berdasarkan observasi yang dilakukan, peneliti mengambil kesimpulan bahwa siswa membutuhkan media pembelajaran yang membuat proses pembelajaran menjadi lebih inovatif, menarik dan menyenangkan.

b. Analisis kurikulum

Diketahui kurikulum yang digunakan yaitu kurikulum 2013, yaitu kegiatan pembelajaran berpusat pada siswa. Penyesuaian isi materi dalam media disesuaikan dengan buku.

2. Tahap Desain (Design)

Pada tahap ini peneliti mengumpulkan informasi yang menunjang pengembangan Permainan Edukatif Akuntansi. Informasi tersebut antara lain:

a. Perancangan desain produk

Peneliti merancang desain media berupa *storyboard*. Desain storyboard dapat dilihat pada Lampiran 1 (halaman 105). Informasi materi yang dimuat dalam Permainan Edukatif Akuntansi diperoleh

dari silabus yang digunakan di SMKN 2 Purworejo. Materi pokok yang dimuat dalam Permainan Edukatif Akuntansi adalah Pengelolaan Kas Kecil. Silabus selengkapnya dapat dilihat pada Lampiran 1 (halaman 91). Peneliti mencari buku untuk referensi dalam pembuatan soal-soal yang dimasukkan dalam media Permainan Edukatif Akuntansi. Materi dan soal dapat dilihat pada Lampiran 1 (halaman 111).

b. Perangkat

Pembuatan objek media pembelajaran dilakukan dengan menggunakan perangkat keras (*hardware*) dan perangkat lunak (*software*).

Hardware minimum yang diperlukan supaya bisa menjalankan *Adobe Flash Profesional* seperti yang tertera pada Adobe.com adalah:

- 1) 1 GHz *or faster processor*
- 2) Microsoft® Windows® XP *With Service Pack 2 (Service Pack 3 recommended) or Windows Vista®*
- 3) 1 Gb *of RAM*
- 4) Tersedia 3.5 GB ruang kosong untuk pemasangan
- 5) 1024 x 768 *display (1280 x 800 recommended) with 16-bit graphics adapter*

Software utama yang digunakan dalam pengembangan media pembelajaran ini adalah *Adobe Flash*. Untuk *software* pendukung

pengembangan media ini adalah *software* untuk menggabungkan semua komponen media menjadi satu kesatuan dan *software* untuk mengkonversi dari format SWF ke format EXE.

3. Tahap Pengembangan (Development)

a. Pembuatan Media

Langkah pertama dalam pembuatan media ini adalah dengan membuat halaman *Preface* sebelum masuk ke menu utama. Halaman *Preface* ini berisi nama media, tombol mulai, tombol pengaturan suara, dan tombol keluar media.



Gambar 2. Halaman *Preface*

Setelah halaman *Preface*, masuk ke halaman selanjutnya dengan menekan tombol ► (tombol mulai), akan muncul halaman utama yang berisi empat menu, yaitu 1) Menu Materi; 2) Menu Permainan; 3) Menu Petunjuk; 4) Menu Profil.



Gambar 3. Halaman Menu Utama

Pada menu materi berisi penjabaran dari materi pengelolaan kas kecil yang memuat tiga Kompetensi Dasar, yaitu 1) KD 3.1 berisi definisi, fungsi, mutasi dana kas kecil, dan pencatatan dana kas kecil sistem dana tetap; 2) KD 3.2 berisi pencatatan dana kas kecil sistem dana berfluktuasi serta perbedaan sistem pencatatan kas kecil sistem dana tetap dan dana berfluktuasi; 3) KD 3.3 berisi pemeriksaan fisik saldo kas kecil, perlakuan adanya selisish kas kecil dan penyusunan berita acara pemeriksaan kas kecil.



Gambar 4. Halaman Materi

Menu berikutnya adalah menu permainan. Pada menu ini siswa akan dihadapkan pada soal-soal tentang kas kecil dimana setiap soal tersebut harus dijawab dengan benar agar bisa melanjutkan ke soal selanjutnya. Selain itu, siswa hanya diberikan waktu maksimal 40 detik untuk menjawab soal dengan benar.



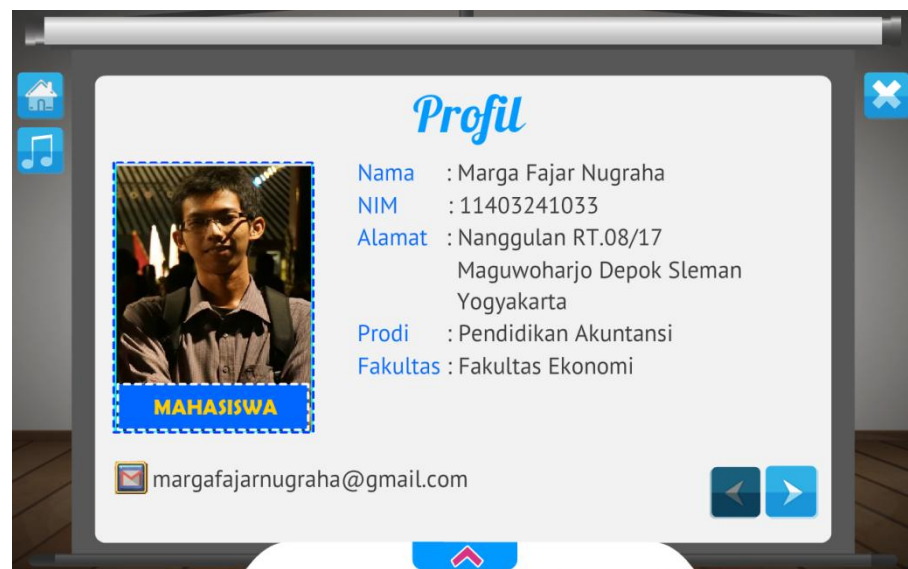
Gambar 5. Halaman Permainan

Menu ketida yaitu menu petunjuk. Dalam menu ini dijelaskan mengenai fungsi tombol-tombol yang terdapat dalam media.



Gambar 6. Halaman Petunjuk

Menu yang terakhir adalah menu profil. Menu profil berisi informasi tentang data pribadi pengembang/peneliti, dosen pembimbing dan dosen narasumber.



Gambar 7. Halaman Profil

Setelah semua jadi kemudian disimpan dengan format .fla, dengan format .fla ini mempermudah dalam pengeditan file apabila terdapat revisi. Agar siap digunakan format .fla diekspor ke dalam format .swf melalui *Adobe Flash*. Format .swf sendiri belum final, karena hanya bisa digunakan apabila sudah terinstal aplikasi *Adobe Flash* atau *Web Browser* di dalam komputer. Untuk mengatasi kendala tersebut maka format .swf dikonversi ke dalam format .exe. Dengan format .exe ini media pembelajaran dapat langsung dijalankan dengan *double* klik pada ikon media ini.

b. Validasi

1) Validasi Ahli Materi

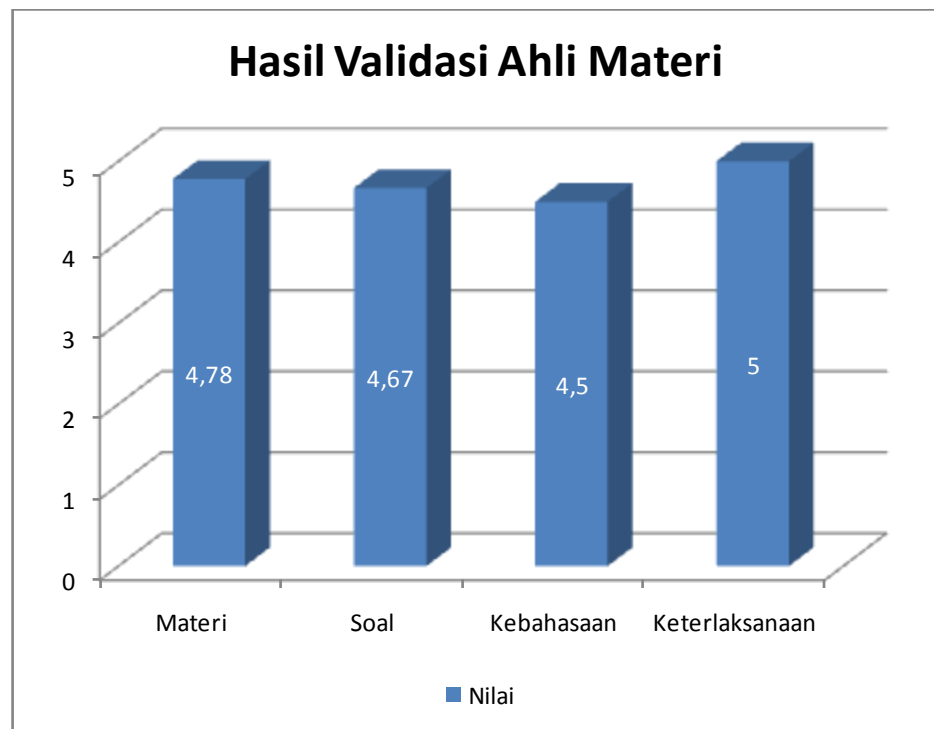
Ahli materi adalah salah satu dosen Prodi Pendidikan Akuntansi yaitu Ibu Adeng Pustikaningsih, M.Si. Validasi dilakukan terkait dengan aspek materi, aspek soal, aspek bahasa, dan aspek keterlaksanaan yang dikembangkan dengan pengisian angket berskala 1-5. Rekapitulasi Hasil Validasi oleh Ahli Materi selengkapnya dapat dilihat pada Lampiran 3 (halaman 147). Disamping penilaian kelayakan, Ahli Materi memberikan komentar dan saran untuk memperbaiki media. Secara ringkas, rekapitulasi nilai disajikan dalam tabel berikut ini.

Tabel 9. Hasil Validasi Ahli Materi

No	Aspek Penilaian	Jumlah Nilai	Rata-rata Nilai	Kategori
1	Materi	43	4,78	Sangat Layak
2	Soal	28	4,67	Sangat Layak
3	Kebahasaan	9	4,50	Sangat Layak
4	Keterlaksanaan	15	5,00	Sangat Layak
Total		95	4,75	Sangat Layak

Sumber: Data Penelitian Pengembangan yang Diolah

Berdasarkan Tabel 9, mengenai Konversi Skor Aktual menjadi Kategori Kualitatif, diketahui bahwa rata-rata skor (X) 4,75 terletak pada rentang $X > 4,20$ yang berarti bahwa produk yang dikembangkan termasuk ke dalam kategori “**Sangat Layak**”. Hasil validasi dari Ahli Materi menunjukkan bahwa media pembelajaran yang dikembangkan berdasarkan aspek materi, aspek soal, aspek kebahasaan, dan aspek keterlaksanaan layak diujicobakan. Hasil validasi Ahli Materi jika disajikan dalam bentuk diagram batang adalah sebagai berikut.



Gambar 8. Diagram Batang Hasil Validasi Ahli Materi

2) Validasi Ahli Media

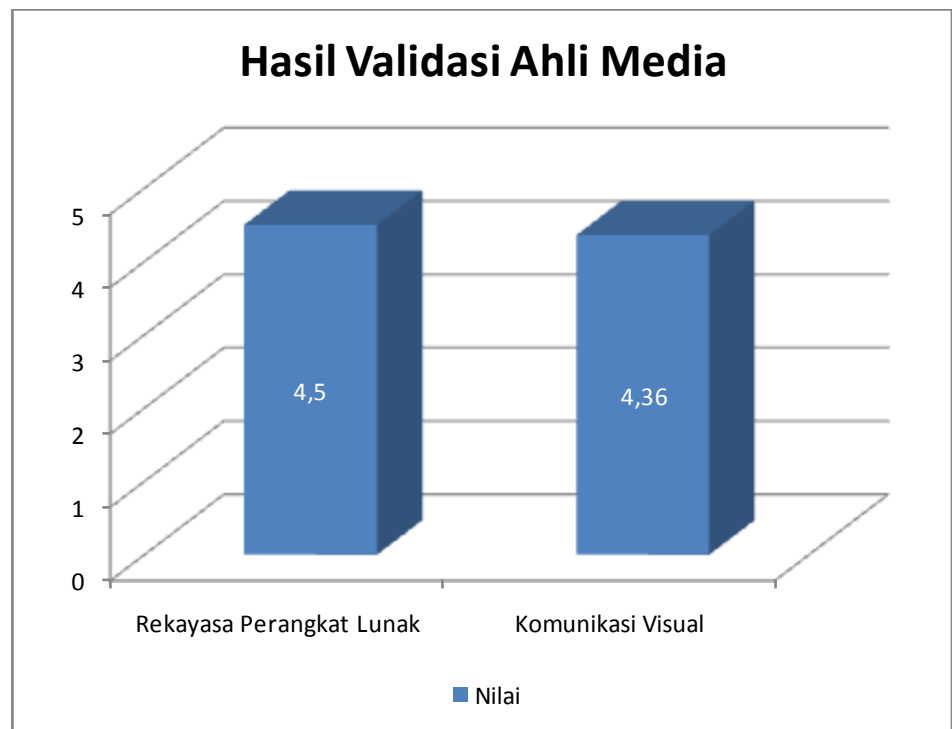
Ahli Media adalah salah satu dosen dari Prodi Pendidikan Akuntansi yaitu Bapak Rizqi Ilyasa Aghni, M.Pd. Validasi dilakukan terkait dengan aspek rekayasa perangkat lunak dan aspek komunikasi visual dari media pembelajaran yang dikembangkan dengan pengisian angket berskala 1-5. Rekapitulasi Hasil Validasi oleh Ahli Media selengkapnya dapat dilihat pada Lampiran 4 (halaman 152). Disamping penilaian kelayakan, Ahli Media memberikan komentar dan saran guna perbaikan media. Secara ringkas, rekapitulasi nilai disajikan dalam tabel berikut ini.

Tabel 10. Hasil Validasi Ahli Media

No	Aspek Penilaian	Jumlah Nilai	Rata-rata Nilai	Kategori
1	Rekayasa Perangkat Lunak	27	4,50	Sangat Layak
2	Komunikasi Visual	48	4,36	Sangat Layak
Total		75	4,41	Sangat Layak

Sumber: Data Penelitian Pengembangan yang Diolah

Berdasarkan Tabel 10, mengenai Konversi Skor Aktual menjadi Kategori Kualitatif, diketahui bahwa rata-rata skor (X) 4,41 terletak pada rentang $X > 4,20$ yang berarti bahwa produk yang dikembangkan termasuk ke dalam kategori “**Sangat Layak**”. Hasil validasi dari Ahli Media menunjukkan bahwa media pembelajaran yang dikembangkan berdasarkan aspek rekayasa perangkat lunak dan aspek komunikasi visual layak diujicobakan. Hasil validasi Ahli Media jika disajikan dalam bentuk diagram batang adalah sebagai berikut.



Gambar 9. Diagram Batang Hasil Validasi Ahli Media

3) Validasi Praktisi Pembelajaran Akuntansi

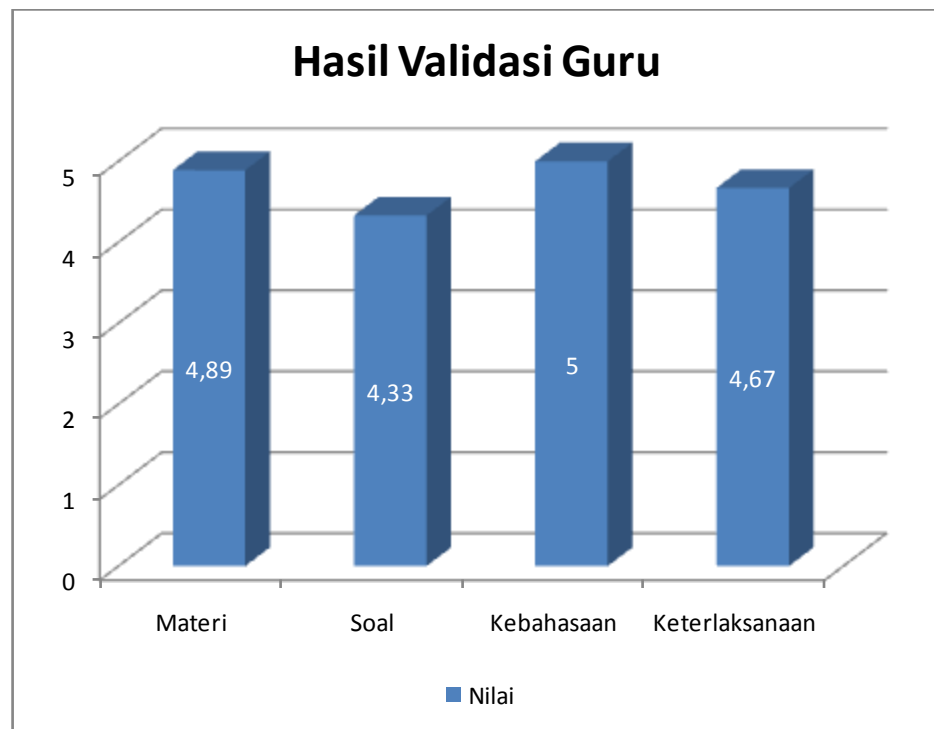
Validator dari praktisi pembelajaran adalah salah satu Guru Akuntansi SMKN 2 Purworejo yang mengajar Mata Pelajaran Akuntansi Keuangan yaitu Ibu Sukismi, S.Pd. Validasi yang dilakukan sama dengan validasi dari Ahli Materi yaitu aspek materi, aspek soal, aspek kebahasaan, dan aspek keterlaksanaan yang dikembangkan dengan pengisian angket berskala 1-5. Rekapitulasi Hasil Validasi oleh Guru selengkapnya dapat dilihat pada Lampiran 5 (halaman 157). Disamping penilaian kelayakan, Guru memberikan komentar dan saran untuk memperbaiki media. Berikut adalah hasil dari validasi oleh guru secara ringkas.

Tabel 11. Hasil Validasi Guru

No	Aspek Penilaian	Jumlah Nilai	Rata-rata Nilai	Kategori
1	Materi	44	4,89	Sangat Layak
2	Soal	26	4,33	Sangat Layak
3	Kebahasaan	10	5	Sangat Layak
4	Keterlaksanaan	14	4,67	Sangat Layak
Total		94	4,70	Sangat Layak

Sumber: Data Penelitian Pengembangan yang Diolah

Berdasarkan Tabel 11 mengenai Konversi Skor Aktual menjadi Kategori Kualitatif, diketahui bahwa rata-rata skor (X) 4,70 terletak pada rentang $X > 4,20$ yang berarti bahwa produk yang dikembangkan termasuk ke dalam kategori “**Sangat Layak**”. Hasil validasi dari guru menunjukkan bahwa media pembelajaran yang dikembangkan berdasarkan aspek materi, aspek soal, aspek kebahasaan, dan aspek keterlaksanaan layak diujicobakan. Hasil validasi guru jika disajikan dalam diagram batang adalah sebagai berikut.



Gambar 10. Diagram Batang Hasil Validasi Guru

c. Revisi

Berdasarkan masukan yang diberikan pada tahap validasi, dilakukan revisi berdasarkan masukan dari ahli materi, ahli media, dan praktisi pembelajaran akuntansi (guru)

1) Revisi Ahli Materi

- a) Materi yang dimuat dalam media masih terdapat kekurangan terutama tentang jurnal yang masih kurang lengkap.
- b) Penyajian perbedaan sistem dana tetap dan sistem dana berfluktuasi harus lebih rinci dan rapi.
- c) Penyesuaian kembali ilustrasi-ilustrasi soal yang ada dalam media.

2) Revisi Ahli Media

- a) Tulisan pada halaman preface dibuat lebih sederhana tapi lebih menarik dengan ditambah dengan efek animasi.



Gambar 11. Halaman *Preface* Sebelum Revisi



Gambar 12. Halaman *Preface* Setelah Revisi

- b) Halaman menu utama dibuat lebih menarik dengan menambah efek balon suara.



Gambar 13. Halaman Menu Utama Sebelum Revisi

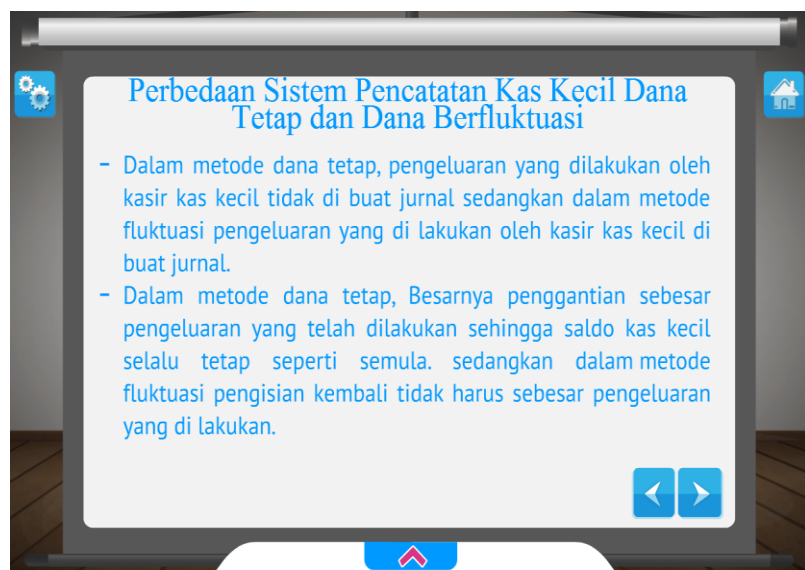


Gambar 14. Halaman Menu Utama Setelah Revisi

- c) Penyajian materi dibuat lebih rapi agar memudahkan siswa memahami materi



Gambar 15. Halaman Materi Sebelum Revisi (1)



Gambar 16. Halaman Materi Sebelum Revisi (2)



Gambar 17. Halaman Materi Setelah Revisi (1)



Gambar 18. Halaman Materi Setelah Revisi (2)

- d) Tambahkan timer pada halaman permainan untuk menambah tantangan bagi siswa dalam menjawab soal



Gambar 19. Halaman Permainan Sebelum Revisi



Gambar 20. Halaman Permainan Setelah Revisi

4. Tahap Implementasi (Implementation)

Tahap implementasi dilaksanakan pada 32 siswa pada tanggal 8 Juni 2016 yang dikhususkan pada kelas XI AK 2 SMKN 2 Purworejo.

Sebelum media diujicobakan, peneliti memindahkan file media dari flashdisk ke komputer yang ada di dalam laboratorium komputer. Siswa yang membawa laptop juga mengcopy file media ke laptop masing-

masing. Siswa dibimbing oleh peneliti dalam mengoperasikan media Permainan Edukatif Akuntansi. Setelah siswa mencoba media tersebut, siswa diminta untuk memberikan penilaian dan tanggapan terhadap media tersebut.

Penilaian dari siswa digunakan untuk menentukan kelayakan media Permainan Edukatif Akuntansi sebagai media pembelajaran yang diterapkan di sekolah. Hasil penilaian dari siswa dapat dilihat di Lampiran 6 (halaman 159). Berikut rekapitulasi hasil rata-rata dari respon siswa:

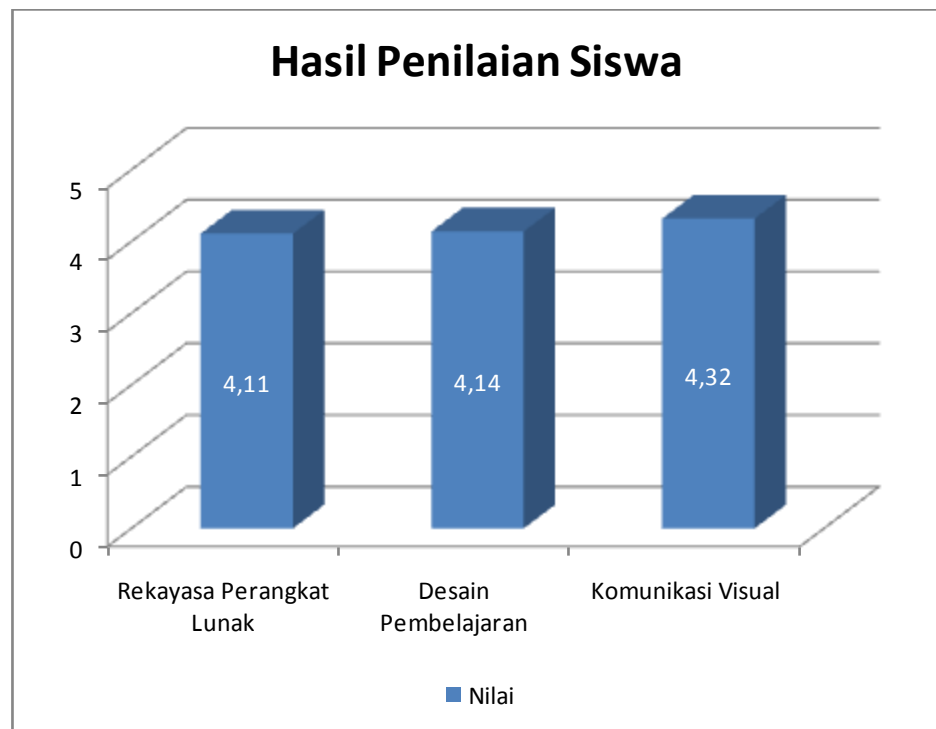
Tabel 12. Hasil Penilaian Siswa

No	Aspek Penilaian	Jumlah Nilai	Rata-rata Nilai	Kategori
1	Rekayasa Perangkat Lunak	658	4,11	Layak
2	Desain Pembelajaran	927	4,14	Layak
3	Komunikasi Visual	968	4,32	Sangat Layak
Total		2553	4,19	Layak

Sumber: Data Penelitian Pengembangan yang Diolah

Hasil penilaian oleh siswa menunjukkan bahwa Media Pembelajaran Akuntansi yang dikembangkan berdasarkan aspek rekayasa perangkat lunak, desain pembelajaran, dan komunikasi visual termasuk ke dalam kategori “**Layak**” dengan rata-rata skor (X) 4,19 yang terletak pada rentang $3,4 < X \leq 4,2$.

Rekapitulasi Hasil Penilaian Siswa jika disajikan dalam diagram batang adalah sebagai berikut.



Gambar 21. Diagram Batang Hasil Penilaian Siswa

B. Kajian Produk Akhir

Produk yang dikembangkan ini berupa Permainan Edukatif Akuntansi yang pengembangan utamanya menggunakan *software Adobe Flash* dan telah selesai dikembangkan. Dengan melalui tahap validasi ahli materi, ahli media, guru, dan uji coba guna memperoleh data untuk revisi produk. Permainan Edukatif Akuntansi ini merupakan media pembelajaran berisi materi dan soal. Materi yang dimuat disesuaikan dengan Silabus SMK kelas XI pada materi pokok pengelolaan kas kecil.

Produk yang telah dikembangkan ini telah melalui tahap validasi dan uji coba. Berdasarkan uji coba dan penilaian yang diberikan oleh siswa diperoleh hasil bahwa media ini layak digunakan sebagai media pembelajaran akuntansi.

C. Keterbatasan Peneliiian

Penelitian ini tidak sepenuhnya berjalan dengan baik, adapun keterbatasan dalam penelitian pengembangan Permainan Edukatif Akuntansi ini antara lain:

1. Produk media pembelajaran Permainan Edukatif Akuntansi yang dihasilkan masih termasuk pengembangan tingkat pemula, hanya mencakup satu Materi Pokok dan 15 butir soal saja.
2. Penentuan kelayakan produk dalam penelitian pengembangan ini terbatas pada aspek materi, soal, bahasa, keterlaksanaan, perangkat lunak, desain pembelajaran, dan komunikasi visual. Kelayakan media pembelajaran Permainan Edukatif Akuntansi dilakukan oleh 2 ahli materi (dosen Pendidikan Akuntansi dan guru SMKN 2 Purworejo), dan 1 ahli media (dosen Pendidikan Akuntansi).
3. Produk media pembelajaran Permainan Edukatif Akuntansi hanya diujicobakan pada satu sekolah yaitu SMKN 2 Purworejo.
4. Pada kisi-kisi instrumen pengumpul data terdapat beberapa indikator yang hanya memiliki satu butir pernyataan saja.

BAB V

KESIMPULAN

A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan pada BAB IV, maka penelitian pengembangan ini dapat disimpulkan bahwa :

1. Pengembangan Media Pembelajaran dengan menggunakan Permainan Edukatif Akuntansi untuk mata pelajaran akuntansi keuangan kelas XI SMKN 2 Purworejo menggunakan model pengembangan (ADDIE) yaitu analisis (*analysis*), desain (*design*), pengembangan (*development*), implementasi (*implementation*), dan evaluasi (*evaluation*), penelitian hanya dibatasi sampai tahap implementasi., dan menghasilkan produk akhir.
2. Tingkat kelayakan Media Pembelajaran dengan menggunakan Permainan Edukatif Akuntansi untuk mata pelajaran akuntansi keuangan kelas XI SMKN 2 Purworejo ditinjau berdasarkan penilaian dari ahli materi, ahli media, dan praktisi pembelajaran akuntansi (guru). Penilaian kelayakan oleh ahli materi diperoleh rata-rata skor 4,75 dengan kategori “Sangat Layak”. Penilaian kelayakan oleh ahli media diperoleh rata-rata skor 4,41 dengan kategori “Sangat Layak”. Penilaian kelayakan oleh praktisi pembelajaran akuntansi (guru) diperoleh rata-rata skor 4,70 dengan kategori “Sangat Layak”.
3. Uji coba lapangan di kelas XI AK 2 SMKN 2 Purworejo dengan jumlah 32 siswa diperoleh rata-rata skor 4,19 dengan kategori “Layak”.

B. Saran

Berdasarkan kualitas produk, kelemahan dan keterbatasan penelitian yang telah dibahas sebelumnya, peneliti memberikan saran sebagai berikut.

1. Media pembelajaran Permainan Edukatif Akuntansi sebaiknya digunakan oleh guru dalam kegiatan belajar mengajar sehingga pembelajaran menjadi lebih variatif dan menambah antusias siswa.
2. Sebaiknya masing-masing siswa dapat mengoperasikan media pembelajaran Permainan Edukatif Akuntansi ini secara pribadi sehingga pemahaman siswa terhadap materi bisa maksimal.
3. Media pembelajaran ini dapat dikembangkan pada materi yang lebih luas, sehingga cakupan materi akan lebih banyak.
4. Pada kisi-kisi instrumen pengumpulan data sebaiknya masing-masing indikator memiliki minimal dua butir pernyataan supaya apabila salah satu pernyataan tidak valid, pernyataan yang lain masih dapat mewakili informasi mengenai indikator tersebut.
5. Untuk penelitian selanjutnya sebaiknya selain mengukur kelayakan dari media pembelajarannya juga menghitung tingkat efektivitas penggunaan media pembelajarannya.

DAFTAR PUSTAKA

- Ahmad Faiq Abror. (2012). "*Mathematics Adventure Games Berbasis Role Playing Game (RPG) sebagai Media Pembelajaran Mata Pelajaran Matematika Kelas VI SD Negeri Jetis 1.*" *Skripsi*. FT UNY.
- Andi Prastowo. (2011). *Panduan Kreatif Membuat Bahan Ajar Inovatif*. Yogyakarta: DIVA Press
- Arief S. Sadiman, dkk. (2009). *Media Pendidikan: Pengertian, Pengembangan, dan Pemanfaatannya*. Jakarta: Rajawali Press
- Azhar Arsyad. (2011). *Media Pembelajaran*. Jakarta: Rajawali Pers.
- Daryanto. (2010). *Media Pembelajaran: Peranannya Sangat Penting dalam Mencapai Tujuan Pembelajaran*. Yogyakarta: Java Media.
- Dina Indriana. (2011). *Ragam Alat Bantu Media Pengajaran*. Yogyakarta: DIVA Press
- Eko Putro Widyoko. (2011). *Evaluasi Program Pembelajaran*. Yogyakarta: Pustaka Belajar
- Emiasih. (2014). Pengembangan Media Pembelajaran Akuntansi Modul Interaktif Berbasis Adobe Flash Kompetensi Dasar Membuat Jurnal Penyesuaian Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Kelas X Akuntansi 2 SMK Negeri 1 Pengasih. *Journal student UNY* (Vol. 3 No. 6) yang diakses melalui <http://journal.student.uny.ac.id/jurnal/artikel/10219/44/1065> pada tanggal 01 Februari 2015 pukul 20.00
- Endang Mulyatiningsih. (2011). *Metode Penelitian Terapan Bidang Pendidikan*. Bandung: Alfabeta
- Erlin Septiana Rahmawati. (2014). Pengembangan Media Pembelajaran Puzzle Berbasis Adobe Flash Cs5 Sebagai Media Interaktif Materi Menyusun Rekonsiliasi Bank. *Jurnal Pendidikan Akuntansi* (Vol 2 No 2) yang diakses melalui <http://ejournal.unesa.ac.id/index.php/jpak/article/view/9064/baca-artikel> pada tanggal 12 Januari 2015 pukul 22.20
- Iva Riva. (2012). *Koleksi Games Edukatif di Dalam dan Luar Sekolah*. Yogyakarta: FlashBooks

- Izlatul Lailiya. (2015). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Adobe Flash CS6 pada Materi Jurnal Penyesuaian Perusahaan Dagang kelas X AKSMK Muhammadiyah 1 Taman. *Jurnal Pendidikan Akuntansi* (Vol 3 No 1) yang diakses melalui <http://ejournal.unesa.ac.id/index.php/jpak/article/view/10824/baca-artikel> pada tanggal 12 Januari 2015 pukul 22.10
- Kamus Besar Bahasa Indonesia. Diakses melalui <http://kbbi.web.id/> pada tanggal 14 Januari 2015 pukul 09.00
- Kardiman, dkk. (2009). *Prinsip-Prinsip Akuntansi 1. SMA Kelas XI*. Jakarta: Yudhistira.
- Nanan Rohman. (2010). Membangun Aplikasi Game Edukatif Sebagai Media Belajar Anak-Anak. *Jurnal Computech & Bisnis* (Vol 4, No 1, Hal 53-58) yang diakses melalui <http://download.portalgaruda.org/article.php?article=281822&val=7183&title=MEMBANGUN%20APLIKASI%20GAME%20EDUKATIF%20SEBAGAI%20MEDIA%20BELAJAR%20ANAK-ANAK> pada tanggal 11 Januari 2015 pukul 21.10
- Nini Subini. (2012). *Psikologi Pembelajaran*. Yogyakarta: Mentari Pustaka
- Retno Ekosari S. (2013). Implementasi Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Permainan Hangaroo Untuk Meningkatkan Aktivitas Belajar Akuntansi Kelas X AK 3 Program Keahlian Akuntansi SMK YPKK 2 Sleman Tahun Ajaran 2012/2013.
- Romi Satria Wahono (2006). Aspek dan Kriteria Penilaian Media Pembelajaran. Diakses melalui <http://romisatriawahono.net/2006/06/21/aspek-dan-kriteria-penilaian-media-pembelajaran/> pada tanggal 14 Januari 2015 pukul 09.20.
- Samuel Henry. (2010). *Cerdas Dengan Game*. Jakarta: PT Gramedia Pustaka Utama.
- Sugiyono. (2011). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta
- Sukardjo. (2005). *Evaluasi Pembelajaran Semester 2*. Yogyakarta: PPs UNY.
- Wina Sanjaya. (2012). *Perencanaan dan Desain Sistem Pembelajaran*. Jakarta: Kencana.
- _____. (2013). *Strategi Pembelajaran Berorientasi Standar Proses Pendidikan*. Jakarta: Kencana Prenadamedia Group.
- Zainal Arifin. (2012). *Penelitian Pendidikan*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya
- Zaki Baridwan. (2008). *Intermediet Accounting*. Yogyakarta: BPFE Yogyakarta

LAMPIRAN

LAMPIRAN 1

1. Silabus
2. Story Board
3. Produk Jadi Permainan
Edukatif Akuntansi
4. Materi Dan Soal

1. SILABUS

SILABUS AKUNTANSI KEUANGAN

Satuan Pendidikan : SMK
Bidang Keahlian : Bisnis dan Manajemen
Program Keahlian : Keuangan
Paket Keahlian : Akuntansi
Kelas /Semester : XI /1

Kompetensi Inti:

- KI 1: Menghayati dan mengamalkan ajaran agama yang dianutnya
 KI 2: Menghayati dan mengamalkan perilaku jujur, disiplin, tanggungjawab, peduli (gotong royong, kerjasama, toleran, damai), santun, responsif dan pro-aktif dan menunjukkan sikap sebagai bagian dari solusi atas berbagai permasalahan dalam berinteraksi secara efektif dengan lingkungan sosial dan alam serta dalam menempatkan diri sebagai cerminan bangsa dalam pergaulan dunia.
 KI 3: Memahami dan menerapkan pengetahuan faktual, konseptual, prosedural, dan metakognitif berdasarkan rasa ingin tahunya tentang ilmu pengetahuan, teknologi, seni, budaya, dan humaniora dalam wawasan kemanusiaan, kebangsaan, kenegaraan, dan peradaban terkait penyebab fenomena dan kejadian dalam bidangkerja yang spesifik untuk memecahkan masalah.
 KI 4: Mengolah, menyaji, dan menalar dalam ranah konkret dan ranah abstrak terkait dengan pengembangan dari yang dipelajarinya di sekolah secara mandiri, bertindak secara efektif dan kreatif, dan mampu melaksanakan tugas spesifik di bawah pengawasan langsung.

Kompetensi Dasar	Materi Pokok	Pembelajaran	Penilaian	Alokasi Waktu	Sumber Belajar
1.1. Mensyukuri karunia Tuhan Yang Maha Esa, atas pemberian amanah untuk mengelola administrasi keuangan entitas. 1.2. Mengamalkan ajaran agama dalam memanfaatkan ilmu pengetahuan dan teknologi untuk menghasilkan informasi keuangan yang mudah dipahami, relevan, andal, dan dapat diperbandingkan.	Akuntansi kas kecil sistem dana tetap 1. Pengertian kas kecil 2. Fungsi kas kecil 3. Sistem Pencatatan kas kecil 4. Pencatatan kas kecil dengan sistem dana tetap: <ul style="list-style-type: none"> Pembentukan kas kecil Pembayaran dengan kas kecil 5. Pengisian kembali kas kecil	Mengamati mempelajari buku teks, bahan tayang maupun sumber lain tentang akuntansi kas kecil sistem dana tetap Menanya Merumuskan pertanyaan untuk mengidentifikasi masalah akuntansi kas kecil sistem dana tetap	Tugas <ul style="list-style-type: none"> Individu/ke-lompok Pemecahan masalah Observasi Ceklist lembar pengamatan sikap kegiatan	6 Jp	1. Buku Teks (Siswa) 2. Buku Akuntansi untuk SMK

Kompetensi Dasar	Materi Pokok	Pembelajaran	Penilaian	Alokasi Waktu	Sumber Belajar
<p>2.1. Memiliki motivasi internal dan menunjukkan rasa ingin tahu dalam menemukan dan memahami pengetahuan dasar tentang komputer akuntansi.</p> <p>2.2. Menunjukkan perilaku jujur, disiplin, tanggungjawab, santun, responsif dan pro-aktif dalam berinteraksi secara efektif dalam lingkungan sosial sesuai dengan prinsip etika profesi bidang komputer akuntansi.</p> <p>2.3. Menghargai kerja individu dan kelompok serta mempunyai kepedulian yang tinggi dalam menjaga keselarasan lingkungan sosial, lingkungan kerja dan alam.</p>		<p>Mengesplorasi Mengumpulkan data dan informasi tentang akuntansi kas kecil sistem dana tetap</p> <p>Asosiasi</p> <ul style="list-style-type: none"> menganalisis dan menyimpulkan informasi tentang akuntansi kas kecil sistem dana tetap menyimpulkan keseluruhan materi <p>Komunikasi Menyampaikan laporan tentang akuntansi kas kecil sistem dana tetap dan mempre-sentasikannya dalam bentuk tulisan dan lisan</p>	<p>individu/ kelompok</p> <p>Portofolio Laporan tertulis individu/ kelompok</p> <p>Tes Tes tertulis bentuk studi kasus dan/atau pilihan ganda</p>		
3.1. Menjelaskan pencatatan pembentukan kas kecil, pembayaran dengan menggunakan kas kecil dan pengisian kas kecil dengan sistem dana tetap.					
4.1 Mencatat pembentukan kas kecil, pembayaran dengan menggunakan kas kecil dan pengisian kas kecil dengan sistem dana tetap.					

Kompetensi Dasar	Materi Pokok	Pembelajaran	Penilaian	Alokasi Waktu	Sumber Belajar
<p>1.1. Mensyukuri karunia Tuhan Yang Maha Esa, atas pemberian amanah untuk mengelola administrasi keuangan entitas.</p> <p>1.2. Mengamalkan ajaran agama dalam memanfaatkan ilmu pengetahuan dan teknologi untuk menghasilkan informasi keuangan yang mudah dipahami, relevan, andal, dan dapat diperbandingkan.</p>	<p>Akuntansi kas kecil sistem dana berfluktuasi:</p> <ol style="list-style-type: none"> Pencatatan kas kecil dengan sistem dana berfluktuasi: <ul style="list-style-type: none"> Pembentukan kas kecil Pembayaran dengan kas kecil Pengisian kembali kas kecil Perbedaan sistem pencatatan kas kecil dana tetap dan dana berfluktuasi 	<p>Mengamati mempelajari buku teks, bahan tayang maupun sumber lain tentang akuntansi kas kecil sistem dana berfluktuasi</p> <p>Menanya Merumuskan pertanyaan untuk mengidentifikasi masalah akuntansi kas kecil sistem dana berfluktuasi</p> <p>Mengesplorasi Mengumpulkan data dan informasi tentang akuntansi kas kecil sistem dana berfluktuasi</p> <p>Asosiasi</p> <ul style="list-style-type: none"> menganalisis dan menyimpulkan informasi tentang akuntansi kas kecil sistem dana berfluktuasi menyimpulkan keseluruhan materi <p>Komunikasi Menyampaikan laporan tentang akuntansi kas kecil sistem dana berfluktuasi dan mempresentasikannya dalam bentuk tulisan dan lisan</p>	<p>Tugas</p> <ul style="list-style-type: none"> Individu/ke-lompok Pemecahan masalah <p>Observasi Ceklist lembar pengamatan sikap kegiatan individu/ kelompok</p> <p>Portofolio Laporan tertulis individu/ kelompok</p> <p>Tes Tes tertulis bentuk studi kasus dan/atau pilihan ganda</p>	6 Jp	<ol style="list-style-type: none"> Buku Teks (Siswa) Buku Akuntansi untuk SMK
<p>2.1. Memiliki motivasi internal dan menunjukkan rasa ingin tahu dalam menemukan dan memahami pengetahuan dasar tentang komputer akuntansi.</p> <p>2.2. Menunjukkan perilaku jujur, disiplin, tanggungjawab, santun, responsif dan pro-aktif dalam berinteraksi secara efektif dalam lingkungan sosial sesuai dengan prinsip etika profesi bidang komputer akuntansi.</p> <p>2.3. Menghargai kerja individu dan kelompok serta mempunyai kepedulian yang tinggi dalam menjaga keselarasan lingkungan sosial, lingkungan kerja dan alam.</p>					
<p>3.2. Menjelaskan pencatatan pembentukan kas kecil, pembayaran dengan menggunakan kas kecil dan pengisian kas kecil dengan sistem dana berfluktuasi.</p>					

Kompetensi Dasar	Materi Pokok	Pembelajaran	Penilaian	Alokasi Waktu	Sumber Belajar
4.2 Mencatat pembentukan kas kecil, pembayaran dengan menggunakan kas kecil dan pengisian kas kecil dengan sistem dana berfluktuasi					
<p>1.1. Mensyukuri karunia Tuhan Yang Maha Esa, atas pemberian amanah untuk mengelola administrasi keuangan entitas.</p> <p>1.2. Mengamalkan ajaran agama dalam memanfaatkan ilmu pengetahuan dan teknologi untuk menghasilkan informasi keuangan yang mudah dipahami, relevan, andal, dan dapat diperbandingkan.</p>	Pemeriksaan saldo kas kecil: <ol style="list-style-type: none"> 1. Tujuan pemeriksaan fisik saldo kas kecil 2. Penyusunan berita acara pemeriksaan kas kecil 3. Perlakuan adanya selisih saldo kas kecil 	<p>Mengamati mempelajari buku teks, bahan tayang maupun sumber lain tentang pemeriksaan saldo kas kecil</p> <p>Menanya Merumuskan pertanyaan untuk mengidentifikasi masalah pemeriksaan saldo kas kecil</p> <p>Mengesplorasi Mengumpulkan data dan informasi tentang pemeriksaan saldo kas kecil</p> <p>Asosiasi</p> <ul style="list-style-type: none"> • menganalisis dan menyimpulkan informasi tentang pemeriksaan saldo kas kecil • menyimpulkan keseluruhan materi <p>Komunikasi Menyampaikan laporan tentang pemeriksaan saldo kas kecil dan mempresentasikannya dalam bentuk tulisan dan lisan</p>	<p>Tugas</p> <ul style="list-style-type: none"> • Individu/ke-lompok • Pemecahan masalah <p>Observasi Ceklist lembar pengamatan sikap kegiatan individu/ kelompok</p> <p>Portofolio Laporan tertulis individu/ kelompok</p> <p>Tes Tes tertulis bentuk studi kasus dan/atau pilihan ganda</p>	9 Jp	1. Buku Teks (Siswa) 2. Buku Akuntansi untuk SMK
<p>2.1. Memiliki motivasi internal dan menunjukkan rasa ingin tahu dalam menemukan dan memahami pengetahuan dasar tentang komputer akuntansi.</p> <p>2.2. Menunjukkan perilaku jujur, disiplin, tanggungjawab, santun, responsif dan pro-aktif dalam berinteraksi secara efektif dalam lingkungan sosial sesuai dengan prinsip etika profesi bidang komputer akuntansi.</p> <p>2.3. Menghargai kerja individu dan kelompok serta mempunyai kepedulian yang tinggi dalam menjaga keselarasan lingkungan sosial, lingkungan kerja dan alam.</p>					
3.3. Menjelaskan pemeriksaan fisik saldo kas					

Kompetensi Dasar	Materi Pokok	Pembelajaran	Penilaian	Alokasi Waktu	Sumber Belajar
kecil dan perlakuan adanya selisih kas kecil.					
4.3 Menyelesaikan administrasi pemeriksaan fisik saldo kas kecil dan perlakuan adanya selisih kas kecil.					
<p>1.1. Mensyukuri karunia Tuhan Yang Maha Esa, atas pemberian amanah untuk mengelola administrasi keuangan entitas.</p> <p>1.2. mengamalkan ajaran agama dalam memanfaatkan ilmu pengetahuan dan teknologi untuk menghasilkan informasi keuangan yang mudah dipahami, relevan, andal, dan dapat diperbandingkan.</p>	<p>Akuntansi kas-bank:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Pengertian kas 2. Karakteristik kas 3. Prinsip-prinsip pengendalian internal terhadap kas 4. Penggunaan cek untuk pembayaran <ul style="list-style-type: none"> • Pengertian cek • Pihak-pihak terlibat dalam cek • Jenis-jenis cek 5. Memo debit dan memo kredit dari bank 6. Pelaporan kas 	<p>Mengamati mempelajari buku teks, bahan tayang maupun sumber lain tentang akuntansi kas-bank</p> <p>Menanya Merumuskan pertanyaan untuk mengidentifikasi masalah akuntansi kas-bank</p> <p>Mengesplorasi Mengumpulkan data dan informasi tentang akuntansi kas-bank</p> <p>Asosiasi <ul style="list-style-type: none"> • menganalisis dan menyimpulkan informasi tentang akuntansi kas-bank • menyimpulkan keseluruhan materi </p> <p>Komunikasi</p>	<p>Tugas <ul style="list-style-type: none"> • Individu/ke-lompok • Pemecahan masalah </p> <p>Observasi Ceklist lembar pengamatan sikap kegiatan individu/ kelompok</p> <p>Portofolio Laporan tertulis individu/ kelompok</p> <p>Tes Tes tertulis bentuk studi kasus dan/atau</p>	6 Jp	<ol style="list-style-type: none"> 1. Buku Teks (Siswa) 2. Buku Akuntansi untuk SMK
<p>2.1. Memiliki motivasi internal dan menunjukkan rasa ingin tahu dalam menemukan dan memahami pengetahuan dasar tentang komputer akuntansi.</p> <p>2.2. Menunjukkan perilaku jujur, disiplin, tanggungjawab, santun, responsif dan pro-aktif dalam berinteraksi secara efektif dalam lingkungan sosial sesuai dengan prinsip etika profesi bidang komputer akuntansi.</p> <p>2.3. Menghargai kerja individu dan kelompok serta mempunyai</p>					

Kompetensi Dasar	Materi Pokok	Pembelajaran	Penilaian	Alokasi Waktu	Sumber Belajar
<p>kepedulian yang tinggi dalam menjaga keselarasan lingkungan sosial, lingkungan kerja dan alam.</p> <p>3.4. Menjelaskan manfaat penyimpanan kas perusahaan di bank, penggunaan cek untuk pembayaran dan adanya memo debit dan memo kredit dari bank.</p> <p>4.4 Mencatat penyimpanan kas perusahaan di bank, penggunaan cek untuk pembayaran dan adanya memo debit dan memo kredit dari bank</p>		Menyampaikan laporan tentang Akuntansi kas-bank dan mempresentasikannya dalam bentuk tulisan dan lisan	pilihan ganda		
<p>1.1. Mensyukuri karunia Tuhan Yang Maha Esa, atas keteraturan yang salah satunya melalui pengembangan berbagai keterampilan dalam akuntansi</p> <p>1.2. Menyadari kebesaran Tuhan Yang Maha Esa yang menciptakan pengetahuan yang salah satunya keteraturan melalui pengembangan berbagai keterampilan dalam akuntansi</p> <p>2.1. Menunjukkan perilaku ilmiah (jujur, disiplin, tanggung jawab, peduli, santun, ramah lingkungan, gotong royong) dalam melakukan pembelajaran sehingga menjadi motivasi internal dalam pembelajaran akuntansi</p> <p>2.2. Menghargai kerja individu dan kelompok dalam pembelajaran sehari-hari sebagai wujud implementasi sikap</p>	<p>Perbedaan saldo kas dan saldo bank:</p> <ol style="list-style-type: none"> Faktor-faktor penyebab terjadinya perbedaan saldo: <ul style="list-style-type: none"> Faktor waktu Faktor kekeliruan Faktor waktu penyebab terjadinya perbedaan saldo: <ul style="list-style-type: none"> Bank telah mencatat sedangkan perusahaan belum Perusahaan telah mencatat sedangkan bank belum Faktor kekeliruan: <ul style="list-style-type: none"> Bank melakukan kekeliruan Perusahaan melakukan kekeliruan 	<p>Mengamati mempelajari buku teks, bahan tayang maupun sumber lain tentang perbedaan saldo kas dan saldo bank</p> <p>Menanya Merumuskan pertanyaan untuk mengidentifikasi masalah perbedaan saldo kas dan saldo bank</p> <p>Mengeskplorasi Mengumpulkan data dan informasi tentang perbedaan saldo kas dan saldo bank</p> <p>Asosiasi • menganalisis dan menyimpulkan</p>	<p>Tugas</p> <ul style="list-style-type: none"> Individu/kelompok Pemecahan masalah <p>Observasi Ceklist lembar pengamatan sikap kegiatan individu/kelompok</p> <p>Portofolio Laporan tertulis individu/kelompok</p>	6 Jp	<ol style="list-style-type: none"> Buku Teks (Siswa) Buku Akuntansi untuk SMK

Kompetensi Dasar	Materi Pokok	Pembelajaran	Penilaian	Alokasi Waktu	Sumber Belajar
proaktif dalam melakukan kegiatan akuntansi		informasi tentang perbedaan saldo kas dan saldo bank <ul style="list-style-type: none"> menyimpulkan keseluruhan materi Komunikasi Menyampaikan laporan tentang perbedaan saldo kas dan saldo bank dan mempresentasikannya dalam bentuk tulisan dan lisan	Tes Tes tertulis bentuk studi kasus dan/atau pilihan ganda		
3.5. Menjelaskan penyebab terjadinya perbedaan saldo kas menurut catatan perusahaan dan catatan bank					
4.5 Mengidentifikasi penyebab terjadinya perbedaan saldo kas menurut catatan perusahaan dan catatan bank					
1.1. Mensyukuri karunia Tuhan Yang Maha Esa, atas pemberian amanah untuk mengelola administrasi keuangan entitas. 1.2. Mengamalkan ajaran agama dalam memanfaatkan ilmu pengetahuan dan teknologi untuk menghasilkan informasi keuangan yang mudah dipahami, relevan, andal, dan dapat diperbandingkan.	Rekonsiliasi bank: 1. Pengertian rekonsiliasi bank 2. Pengertian rekening koran 3. Hubungan antara rekening koran dengan penyusunan rekonsiliasi bank 4. Proses penyusunan rekonsiliasi bank 5. Metode rekonsiliasi bank	Mengamati mempelajari buku teks, bahan tayang maupun sumber lain tentang Rekonsiliasi bank Menanya Merumuskan pertanyaan untuk mengidentifikasi masalah Rekonsiliasi bank Mengeksplorasi Mengumpulkan data dan informasi tentang Rekonsiliasi bank Asosiasi <ul style="list-style-type: none"> menganalisis dan menyimpulkan informasi tentang Rekonsiliasi bank menyimpulkan keseluruhan materi 	Tugas <ul style="list-style-type: none"> Individu/ke-lompok Pemecahan masalah Observasi Ceklist lembar pengamatan sikap kegiatan individu/ kelompok Portofolio Laporan tertulis individu/ kelompok Tes Tes tertulis	6 Jp	1. Buku Teks (Siswa) 2. Buku Akun-tansi untuk SMK
2.1. Memiliki motivasi internal dan menunjukkan rasa ingin tahu dalam menemukan dan memahami pengetahuan dasar tentang komputer akuntansi. 2.2. Menunjukkan perilaku jujur, disiplin, tanggungjawab, santun, responsif dan pro-aktif dalam berinteraksi secara efektif dalam lingkungan sosial sesuai dengan prinsip etika profesi bidang komputer akuntansi.					

Kompetensi Dasar	Materi Pokok	Pembelajaran	Penilaian	Alokasi Waktu	Sumber Belajar
2.3. Menghargai kerja individu dan kelompok serta mempunyai kepedulian yang tinggi dalam menjaga keselarasan lingkungan sosial, lingkungan kerja dan alam.		Komunikasi Menyampaikan laporan tentang Rekonsiliasi bank dan mempresentasikannya dalam bentuk tulisan dan lisan	bentuk studi kasus dan/atau pilihan ganda		
3.6. Menjelaskan penyusunan laporan rekonsiliasi bank dan pencatatan pos-pos penyesuaian.					
4.6 Menyusun laporan rekonsiliasi bank dan pencatatan pos-pos penyesuaian.					
1.1. Mensyukuri karunia Tuhan Yang Maha Esa, atas pemberian amanah untuk mengelola administrasi keuangan entitas. 1.2. Mengamalkan ajaran agama dalam memanfaatkan ilmu pengetahuan dan teknologi untuk menghasilkan informasi keuangan yang mudah dipahami, relevan, andal, dan dapat diperbandingkan.	Akuntansi Piutang: 1. Pengertian dan ciri-ciri piutang 2. Jenis-jenis piutang: • Piutang usaha/dagang • Piutang wesel • Piutang Lain-lain 3. Pencatatan data mutasi piutang ke kartu pelanggan.	Mengamati mempelajari buku teks, bahan tayang maupun sumber lain tentang Akuntansi Piutang Menanya Merumuskan pertanyaan untuk mengidentifikasi masalah Akuntansi Piutang Mengesplorasi Mengumpulkan data dan informasi tentang Akuntansi Piutang Asosiasi • menganalisis dan menyimpulkan informasi tentang Akuntansi Piutang • menyimpulkan keseluruhan materi	Tugas • Individu/kelompok • Pemecahan masalah Observasi Ceklist lembar pengamatan sikap kegiatan individu/kelompok Portofolio Laporan tertulis individu/kelompok Tes	6 Jp	1. Buku Teks (Siswa) 2. Buku Akuntansi untuk SMK
2.1. Memiliki motivasi internal dan menunjukkan rasa ingin tahu dalam menemukan dan memahami pengetahuan dasar tentang komputer akuntansi. 2.2. Menunjukkan perilaku jujur, disiplin, tanggungjawab, santun, responsif dan pro-aktif dalam berinteraksi secara efektif dalam lingkungan sosial sesuai					

Kompetensi Dasar	Materi Pokok	Pembelajaran	Penilaian	Alokasi Waktu	Sumber Belajar
<p>dengan prinsip etika profesi bidang komputer akuntansi.</p> <p>2.3. Menghargai kerja individu dan kelompok serta mempunyai kepedulian yang tinggi dalam menjaga keselarasan lingkungan sosial, lingkungan kerja dan alam.</p> <p>3.7. Menjelaskan pengertian, ciri-ciri dan jenis-jenis piutang serta pencatatan data mutasi piutang ke kartu piutang.</p> <p>4.7 Mencatat data mutasi piutang ke kartu piutang</p>		<p>Komunikasi Menyampaikan laporan tentang Akuntansi Piutang dan mempresentasikannya dalam bentuk tulisan dan lisan</p>	<p>Tes tertulis bentuk studi kasus dan/atau pilihan ganda</p>		
<p>1.1. Mensyukuri karunia Tuhan Yang Maha Esa, atas pemberian amanah untuk mengelola administrasi keuangan entitas.</p> <p>1.2. Mengamalkan ajaran agama dalam memanfaatkan ilmu pengetahuan dan teknologi untuk menghasilkan informasi keuangan yang mudah dipahami, relevan, andal, dan dapat diperbandingkan.</p> <p>2.1. Memiliki motivasi internal dan menunjukkan rasa ingin tahu dalam menemukan dan memahami pengetahuan dasar tentang komputer akuntansi.</p> <p>2.2. Menunjukkan perilaku jujur, disiplin, tanggungjawab, santun, responsif dan pro-aktif dalam berinteraksi secara</p>	<p>Konfirmasi saldo piutang:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Surat konfirmasi saldo piutang 2. Pelaporan rekapitulasi piutang 	<p>Mengamati mempelajari buku teks, bahan tayang maupun sumber lain tentang Konfirmasi saldo piutang</p> <p>Menanya Merumuskan pertanyaan untuk mengidentifikasi masalah Konfirmasi saldo piutang</p> <p>Mengesplorasi Mengumpulkan data dan informasi tentang Konfirmasi saldo piutang</p> <p>Asosiasi</p> <ul style="list-style-type: none"> • menganalisis dan menyimpulkan informasi tentang Konfirmasi 	<p>Tugas</p> <ul style="list-style-type: none"> • Individu/kelompok • Pemecahan masalah <p>Observasi Ceklist lembar pengamatan sikap kegiatan individu/kelompok</p> <p>Portofolio Laporan tertulis individu/kelompok</p>	6 Jp	<ol style="list-style-type: none"> 1. Buku Teks (Siswa) 2. Buku Akuntansi untuk SMK

Kompetensi Dasar	Materi Pokok	Pembelajaran	Penilaian	Alokasi Waktu	Sumber Belajar
<p>efektif dalam lingkungan sosial sesuai dengan prinsip etika profesi bidang komputer akuntansi.</p> <p>2.3. Menghargai kerja individu dan kelompok serta mempunyai kepedulian yang tinggi dalam menjaga keselarasan lingkungan sosial, lingkungan kerja dan alam.</p> <p>3.8. Menjelaskan tentang konfirmasi saldo piutang dan laporan rekapitulasi piutang.</p> <p>4.8. Membuat surat konfirmasi saldo piutang dan laporan rekapitulasi piutang.</p>		<p>saldo piutang</p> <ul style="list-style-type: none"> menyimpulkan keseluruhan materi <p>Komunikasi Menyampaikan laporan tentang Konfirmasi saldo piutang dan mempre-sentasikannya dalam bentuk tulisan dan lisan</p>	<p>Tes Tes tertulis bentuk studi kasus dan/atau pilihan ganda</p>		
<p>1.1. Mensyukuri karunia Tuhan Yang Maha Esa, atas pemberian amanah untuk mengelola administrasi keuangan entitas.</p> <p>1.2. Mengamalkan ajaran agama dalam memanfaatkan ilmu pengetahuan dan teknologi untuk menghasilkan informasi keuangan yang mudah dipahami, relevan, andal, dan dapat diperbandingkan.</p> <p>2.1. Memiliki motivasi internal dan menunjukkan rasa ingin tahu dalam menemukan dan memahami pengetahuan dasar tentang komputer akuntansi.</p> <p>2.2. Menunjukkan perilaku jujur, disiplin, tanggungjawab, santun, responsif dan</p>	<p>Penghapusan piutang:</p> <ol style="list-style-type: none"> Metode penghapusan piutang tidak tertagih: <ul style="list-style-type: none"> Metode langsung Metode tidak langsung Pencatatan penghapusan piutang dengan metode langsung Pencatatan penghapusan piutang dengan metode tidak langsung Pencatatan penerimaan piutang yang telah dihapus 	<p>Mengamati mempelajari buku teks, bahan tayang maupun sumber lain tentang Penghapusan piutang</p> <p>Menanya Merumuskan pertanyaan untuk mengidentifikasi masalah Penghapusan piutang</p> <p>Mengesplorasi Mengumpulkan data dan informasi tentang Penghapusan piutang</p> <p>Asosiasi • menganalisis dan menyimpulkan</p>	<p>Tugas</p> <ul style="list-style-type: none"> Individu/ke-lompok Pemecahan masalah <p>Observasi Ceklist lembar pengamatan sikap kegiatan individu/ kelompok</p> <p>Portofolio Laporan tertulis individu/</p>	6 Jp	<ol style="list-style-type: none"> Buku Teks (Siswa) Buku Akun-tansi untuk SMK

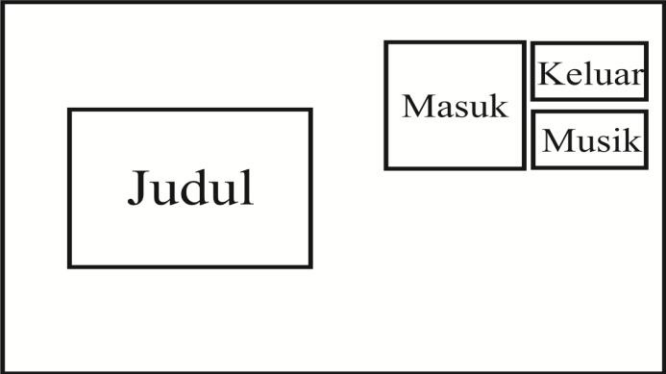
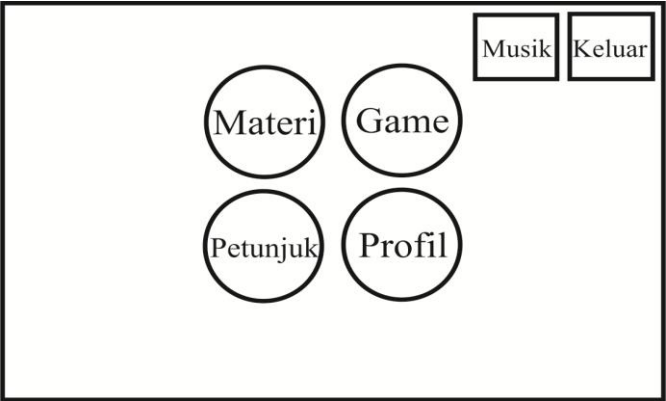
Kompetensi Dasar	Materi Pokok	Pembelajaran	Penilaian	Alokasi Waktu	Sumber Belajar
<p>pro-aktif dalam berinteraksi secara efektif dalam lingkungan sosial sesuai dengan prinsip etika profesi bidang komputer akuntansi.</p> <p>2.3. Menghargai kerja individu dan kelompok serta mempunyai kepedulian yang tinggi dalam menjaga keselarasan lingkungan sosial, lingkungan kerja dan alam.</p> <p>3.9. Menjelaskan pencatatan akuntansi terhadap piutang tak tertagih dengan metode langsung dan metode penyisihan (cadangan) termasuk piutang yang telah dihapus tetapi dapat ditagih kembali.</p> <p>4.9 Mencatat akuntansi terhadap piutang tak tertagih dengan metode langsung dan metode penyisihan (cadangan) termasuk piutang yang telah dihapus tetapi dapat ditagih kembali.</p>		<p>informasi tentang Penghapusan piutang</p> <ul style="list-style-type: none"> menyimpulkan keseluruhan materi <p>Komunikasi Menyampaikan laporan tentang Penghapusan piutang dan mempresentasikannya dalam bentuk tulisan dan lisan</p>	<p>kelompok</p> <p>Tes Tes tertulis bentuk studi kasus dan/atau pilihan ganda</p>		
<p>1.1. Mensyukuri karunia Tuhan Yang Maha Esa, atas keteraturan yang salah satunya melalui pengembangan berbagai keterampilan dalam akuntansi</p> <p>1.2. Menyadari kebesaran Tuhan Yang Maha Esa yang menciptakan pengetahuan yang salah satunya keteraturan melalui pengembangan berbagai keterampilan dalam akuntansi</p> <p>2.1. Menunjukkan perilaku ilmiah (jujur, disiplin, tanggung jawab, peduli, santun, ramah lingkungan, gotong</p>	<p>Taksiran piutang tidak tertagih:</p> <ol style="list-style-type: none"> Pendekatan penaksiran jumlah penyisihan piutang tak tertagih: <ul style="list-style-type: none"> pendekatan neraca pendekatan laba-rugi Perhitungan dan pencatatan penaksiran jumlah penyisihan piutang tak tertagih dengan pendekatan neraca. 	<p>Mengamati mempelajari buku teks, bahan tayang maupun sumber lain tentang Taksiran piutang tidak tertagih</p> <p>Menanya Merumuskan pertanyaan untuk mengidentifikasi masalah Taksiran piutang tidak tertagih</p> <p>Mengeskplorasi</p>	<p>Tugas</p> <ul style="list-style-type: none"> Individu/ke-lompok Pemecahan masalah <p>Observasi Ceklist lembar pengamatan sikap kegiatan individu/</p>	6 Jp	<ol style="list-style-type: none"> Buku Teks (Siswa) Buku Akuntansi untuk SMK

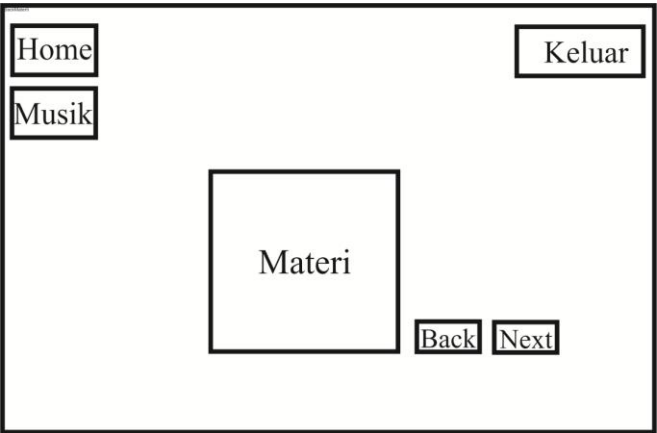
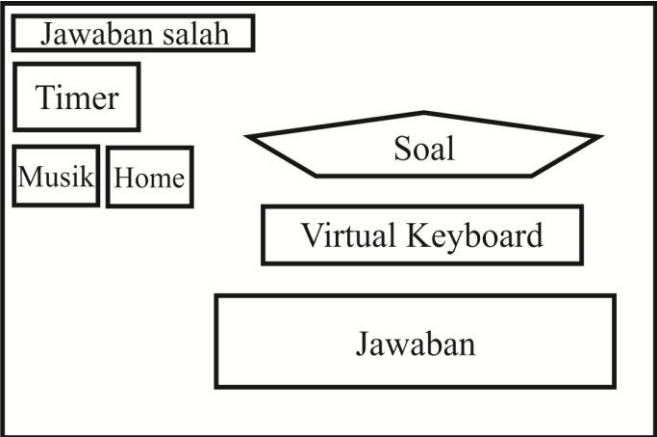
Kompetensi Dasar	Materi Pokok	Pembelajaran	Penilaian	Alokasi Waktu	Sumber Belajar
<p>royong) dalam melakukan pembelajaran sehingga menjadi motivasi internal dalam pembelajaran akuntansi</p> <p>2.2. Menghargai kerja individu dan kelompok dalam pembelajaran sehari-hari sebagai wujud implementasi sikap proaktif dalam melakukan kegiatan akuntansi</p>	<p>3. Perhitungan dan pencatatan penaksiran jumlah penyisihan piutang tak tertagih dengan pendekatan laba-rugi.</p>	<p>Mengumpulkan data dan informasi tentang Taksiran piutang tidak tertagih</p> <p>Asosiasi</p> <ul style="list-style-type: none"> menganalisis dan menyimpulkan informasi tentang Taksiran piutang tidak tertagih menyimpulkan keseluruhan materi <p>Komunikasi</p> <p>Menyampaikan laporan tentang Taksiran piutang tidak tertagih dan mempresentasikannya dalam bentuk tulisan dan lisan</p>	<p>kelompok</p> <p>Portofolio</p> <p>Laporan tertulis individu/kelompok</p> <p>Tes</p> <p>Tes tertulis bentuk studi kasus dan/atau pilihan ganda</p>		
<p>3.10. Menjelaskan penaksiran jumlah penyisihan piutang tak tertagih berdasarkan persentase piutang (pendekatan neraca), persentase penjualan (pendekatan laba-rugi) dan analisa umur piutang</p>					
<p>4.10 Menghitung taksiran jumlah penyisihan piutang tak tertagih berdasarkan persentase piutang (pendekatan neraca), persentase penjualan (pendekatan laba-rugi) dan analisa umur piutang.</p>					
<p>1.1. Mensyukuri karunia Tuhan Yang Maha Esa, atas pemberian amanah untuk mengelola administrasi keuangan entitas.</p> <p>1.2. mengamalkan ajaran agama dalam memanfaatkan ilmu pengetahuan dan teknologi untuk menghasilkan informasi keuangan yang mudah dipahami, relevan, andal, dan dapat</p>	<p>Piutang wesel:</p> <ol style="list-style-type: none"> Pengertian piutang wesel. Perbedaan wesel tagih dan wesel bayar Pihak-pihak yang terlibat dalam wesel tagih Menentukan nilai jatuh tempo wesel tagih yang berbunga 	<p>Mengamati</p> <p>mempelajari buku teks, bahan tayang maupun sumber lain tentang Piutang wesel</p> <p>Menanya</p> <p>Merumuskan pertanyaan untuk mengidentifikasi masalah Piutang</p>	<p>Tugas</p> <ul style="list-style-type: none"> Individu/kelompok Pemecahan masalah <p>Observasi</p> <p>Ceklist lembar</p>	<p>6 Jp</p>	<ol style="list-style-type: none"> Buku Teks (Siswa) Buku Akuntansi untuk SMK

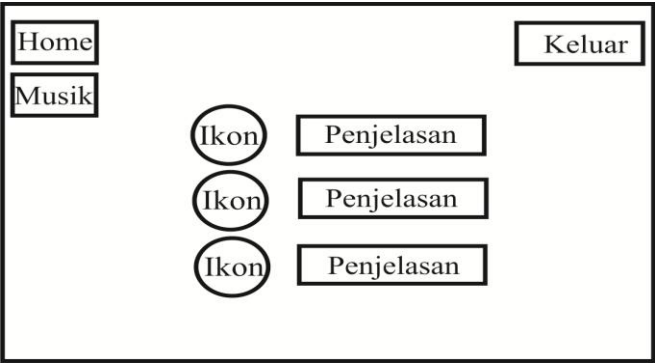
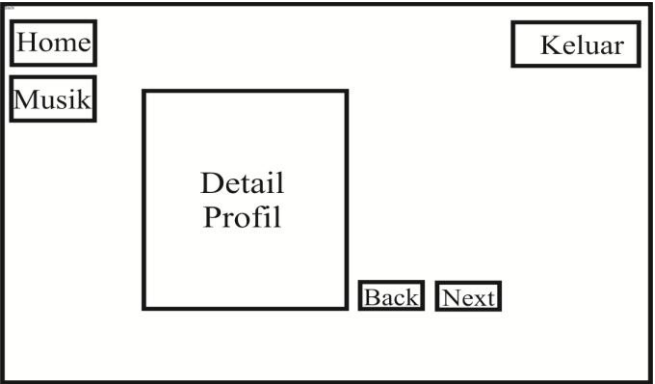
Kompetensi Dasar	Materi Pokok	Pembelajaran	Penilaian	Alokasi Waktu	Sumber Belajar
diperbandingkan.	dan tanpa bunga	<p>wesel</p> <p>Mengesplorasi Mengumpulkan data dan informasi tentang Piutang wesel</p> <p>Asosiasi</p> <ul style="list-style-type: none"> menganalisis dan menyimpulkan informasi tentang Piutang wesel menyimpulkan keseluruhan materi <p>Komunikasi Menyampaikan laporan tentang Piutang wesel dan mempresentasikannya dalam bentuk tulisan dan lisan</p>	<p>pengamatan sikap kegiatan individu/ kelompok</p> <p>Portofolio Laporan tertulis individu/ kelompok</p> <p>Tes Tes tertulis bentuk studi kasus dan/atau pilihan ganda</p>		
2.1. Memiliki motivasi internal dan menunjukkan rasa ingin tahu dalam menemukan dan memahami pengetahuan dasar tentang komputer akuntansi.					
2.2. Menunjukkan perilaku jujur, disiplin, tanggungjawab, santun, responsif dan pro-aktif dalam berinteraksi secara efektif dalam lingkungan sosial sesuai dengan prinsip etika profesi bidang komputer akuntansi.					
2.3. Menghargai kerja individu dan kelompok serta mempunyai kepedulian yang tinggi dalam menjaga keselarasan lingkungan sosial, lingkungan kerja dan alam.					
3.11. Menjelaskan piutang wesel (wesel tagih) dan penentuan nilai jatuh tempo.					
4.11 Menghitung dan mencatat nilai jatuh tempo piutang wesel					
1.1. Mensyukuri karunia Tuhan Yang Maha Esa, atas pemberian amanah untuk mengelola administrasi keuangan entitas.	Pendiskontoan piutang wesel:	<p>Mengamati mempelajari buku teks, bahan tayang maupun sumber lain tentang pendiskontoan piutang wesel</p> <p>Menanya</p>	<p>Tugas</p> <ul style="list-style-type: none"> Individu/ke-lompok Pemecahan masalah 	6 Jp	1. Buku Teks (Siswa) 2. Buku Akuntansi
1.2. Mengamalkan ajaran agama dalam memanfaatkan ilmu pengetahuan dan teknologi untuk menghasilkan					

Kompetensi Dasar	Materi Pokok	Pembelajaran	Penilaian	Alokasi Waktu	Sumber Belajar
informasi keuangan yang mudah dipahami, relevan, andal, dan dapat diperbandingkan.	tunai pendiskontoan wesel tanpa bunga dan wesel berbunga.	<p>Merumuskan pertanyaan untuk mengidentifikasi masalah pendiskontoan piutang wesel</p> <p>Mengeskplorasi Mengumpulkan data dan informasi tentang pendiskontoan piutang wesel</p> <p>Asosiasi</p> <ul style="list-style-type: none"> menganalisis dan menyimpulkan informasi tentang pendiskontoan piutang wesel menyimpulkan keseluruhan materi <p>Komunikasi Menyampaikan laporan tentang pendiskontoan piutang wesel dan mempre-sentasikannya dalam bentuk tulisan dan lisan</p>	<p>Observasi Ceklist lembar pengamatan sikap kegiatan individu/ kelompok</p> <p>Portofolio Laporan tertulis individu/ kelompok</p> <p>Tes Tes tertulis bentuk studi kasus dan/atau pilihan ganda</p>		untuk SMK
2.1. Memiliki motivasi internal dan menunjukkan rasa ingin tahu dalam menemukan dan memahami pengetahuan dasar tentang komputer akuntansi.					
2.2. Menunjukkan perilaku jujur, disiplin, tanggungjawab, santun, responsif dan pro-aktif dalam berinteraksi secara efektif dalam lingkungan sosial sesuai dengan prinsip etika profesi bidang komputer akuntansi.					
2.3. Menghargai kerja individu dan kelompok serta mempunyai kepedulian yang tinggi dalam menjaga keselarasan lingkungan sosial, lingkungan kerja dan alam.					
3.12. Menjelaskan proses pendiskontoan wesel tagih.					
4.12 Menghitung dan mencatat pendiskontoan wesel tagih.					

STORY BOARD

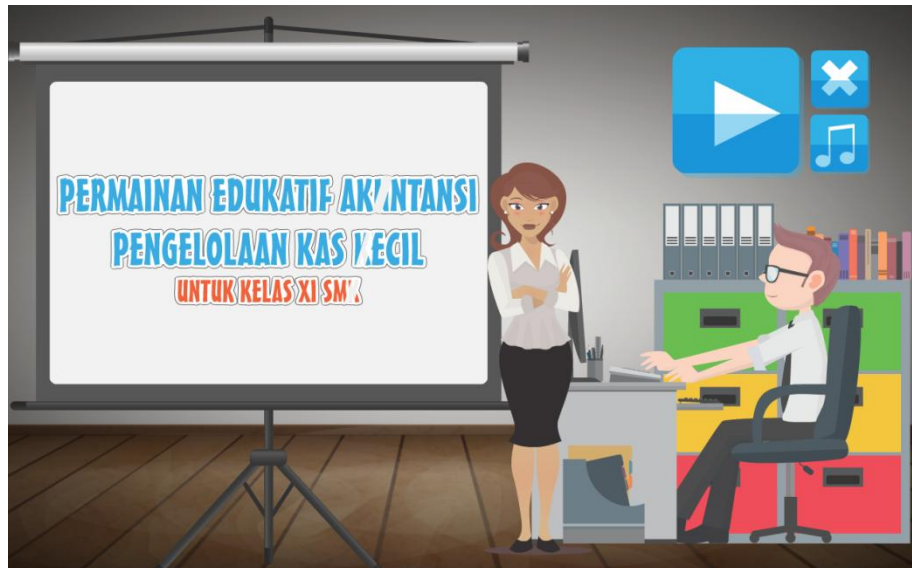
No.	Halaman	Desain	Keterangan
1	<i>Preface</i>		<ul style="list-style-type: none"> - Bagian Judul menjelaskan nama media - Bagian Masuk merupakan tombol untuk menuju menu utama - Bagian Keluar merupakan tombol untuk menutup media - Bagian Musik merupakan tombol untuk pengaturan volume musik pada media
2	Menu Utama		<ul style="list-style-type: none"> - Bagian Materi merupakan tombol untuk menuju ke halaman materi - Tombol Game merupakan tombol untuk menuju ke halaman permainan - Tombol Petunjuk merupakan tombol untuk menuju ke halaman petunjuk - Tombol Profil merupakan tombol untuk menuju ke halaman profil pengembang media, dosen pembimbing serta dosen nara sumber. - Bagian Musik merupakan tombol untuk pengaturan volume musik pada media - Bagian Keluar merupakan tombol untuk menutup media

No.	Halaman	Desain	Keterangan
3	Materi		<ul style="list-style-type: none"> - Bagian Materi merupakan uraian materi pengelolaan kas kecil - Bagian Back merupakan tombol untuk kembali ke materi sebelumnya - Bagian Next merupakan tombol untuk melanjutkan ke materi berikutnya - Bagian Home merupakan tombol untuk menuju ke menu utama - Bagian Musik merupakan tombol untuk mengatur volume musik - Bagian Keluar merupakan tombol untuk menutup media
4	Game		<ul style="list-style-type: none"> - Bagian Soal merupakan soal yang harus dijawab pemain - Bagian Virtual Keyboard merupakan papan tombol abjad virtual yang bisa digunakan pemain untuk mengisi jawaban - Bagian Jawaban merupakan bagian yang digunakan untuk menjawab soal - Bagian Jawaban Salah merupakan jumlah kesempatan yang dimiliki pemain ketika menjawab soal dengan tidak tepat, disini diberikan 4 kesempatan - Bagian Timer adalah waktu yang dimiliki pemain untuk menjawab soal, tiap soal diberi waktu 50 detik - Bagian Musik merupakan tombol untuk mengatur volume musik - Bagian Home merupakan tombol untuk kembali menuju menu utama

No.	Halaman	Desain	Keterangan
5	Petunjuk		<ul style="list-style-type: none"> - Bagian Ikin merupakan gambar tombol-tombol yang ada di dalam media - Bagianl Penjelasan merupakan penjelasan dari fungsi tiap-tiap tombol - Bagian Home merupakan tompol untuk kembali ke menu utama - Bagian Musik merupakan tombol untuk ,mengatur volume musik - Bagian Keluar ,erupakan tombol untuk menutup media
6	Profil		<ul style="list-style-type: none"> - Bagian Detail Profil merupakan penjabaran profil secara rinci - Bagian Back merupakan tombol untuk kembali ke profil sebelumnya - Bagian Next merupakan tombol iuntuk menuju ke profil berikutnya - Bagian Home merupakan tompol untuk kembali ke menu utama - Bagian Musik merupakan tombol untuk ,mengatur volume musik - Bagian Keluar ,erupakan tombol untuk menutup media

3. PRODUK JADI MEDIA PEMBELAJARAN AKUNTANSI

1. Halaman Preface



2. Halaman Menu



3. Halaman Materi



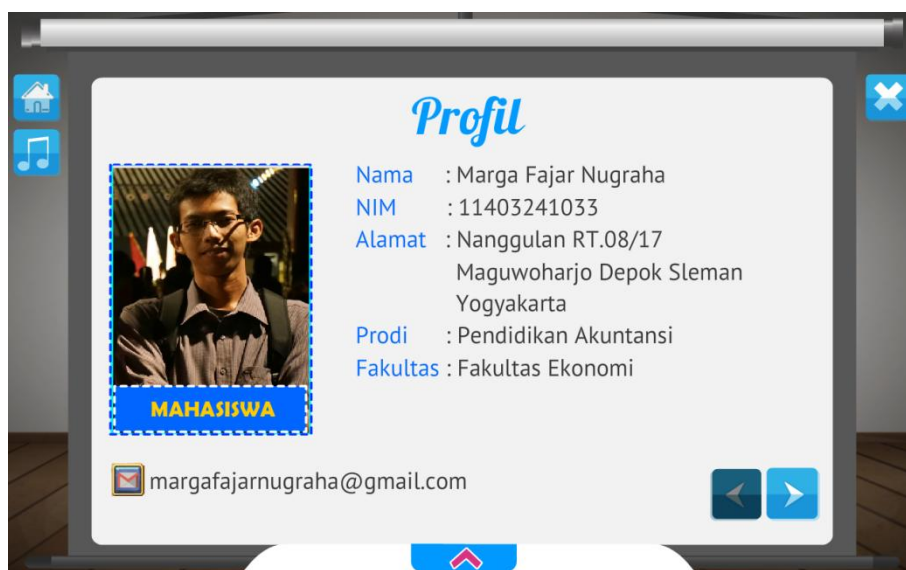
4. Halaman Permainan



5. Halaman Petunjuk



6. Halaman Profil



4. MATERI DAN SOAL

MATERI PENGELOLAAN KAS KECIL

Kompetensi Dasar 3.1 & 4.1

A. Pengertian Kas Kecil

Kas Kecil adalah sejumlah uang kas atau uang tunai yang disediakan oleh perusahaan untuk membayar pengeluaran rutin dalam jumlah relatif kecil yang tidak efektif bila dibayar menggunakan cek.

B. Fungsi Kas Kecil

Kas Kecil yang dibentuk perusahaan berfungsi untuk membayar pengeluaran rutin dalam jumlah relatif kecil yang tidak efektif bila dibayar menggunakan cek, misalnya biaya konsumsi rapat, biaya fotokopi, biaya materai, dan sebagainya. Di dalam sebuah perusahaan yang sudah besar, fungsi kas kecil sangatlah penting untuk menunjang kelancaran aktivitas perusahaan. Hal itu disebabkan karena setiap pengeluaran yang relatif kecil tidak efektif jika dilakukan dengan menggunakan cek karena penarikan cek membutuhkan waktu yang lama. Akan tetapi, dengan adanya dana kas kecil maka semua pengeluaran tersebut dapat dilakukan dengan segera. Pada perusahaan yang menyelenggarakan akuntansi secara manual, diperlukan beberapa perlengkapan untuk pengelolaan dana kas kecil berupa:

- a. Buku jurnal pengeluaran kas
- b. Buku jurnal pengeluaran kas kecil
- c. Formulir surat permintaan pengisian dana kas kecil
- d. Formulir permintaan pengeluaran dana kas kecil
- e. Formulir bukti pengeluaran kas kecil
- f. Formulir laporan penggunaan dana kas kecil

Bagian-bagian yang terkait dengan pengelolaan kas kecil antara lain:

- a. Kepala bagian keuangan; sebagai pejabat perusahaan yang memiliki kewenangan menetapkan besarnya kas kecil yang dibentuk.
- b. Bagian utang; bertugas membuat bukti pengeluaran kas berdasarkan surat keputusan kepala bagian keuangan pada saat pembentukan kas kecil, dan pada saat pengisian kembali kas kecil berdasarkan laporan penggunaan kas kecil.
- c. Bagian kasir; bertugas menyiapkan cek untuk ditandatangani pejabat perusahaan yang berwenang, berdasarkan bukti pengeluaran kas yang diterima dari bagian utang.
- d. Petugas pengelola atau pemegang kas kecil; menerima cek dari bagian kasa, menguangkan cek ke bank, mengeluarkan kas kecil berdasarkan surat permintaan pengeluaran kas kecil dari bagian-bagian pemakai dana, kemudian membuat laporan penggunaan dana kas kecil.
- e. Bagian pemakai atau pengguna dana kas kecil; membuat surat permintaan pengeluarann kas kecil sesuai dengan keperluan bagian yang bersangkutan, menggunakan dana kas kecil, kemudian membuat laporan penggunaan dana untuk diserahkan kepada petugas pengelola kas kecil.
- f. Bagian akuntansi (bagian jurnal); menerima dokumen pengeluaran kas beserta dokumen pendukung untuk pembentukan atau penggantian ks kecil

dari bagian utang, mencatat mutasi kas kecil sesuai dengan metode yang diterapkan, mengarsipkan dokumen pencatatan.

1. Mutasi Dana Kas Kecil

Mutasi atau perubahan kas pada dasarnya adalah akibat dari adanya penerimaan dan pengeluaran dana (transaksi-transaksi yang terjadi). Dana kas kecil diterima dari kas umum dan dikeluarkan melalui bagian-bagian pemakai dana. Transaksi yang mengakibatkan terjadinya mutasi dana kas kecil adalah:

1) Identifikasi Saldo Awal Kas Kecil (Transaksi Pembentukan Dana Kas Kecil)

Transaksi pembentukan dana kas kecil sebesar jumlah menurut keputusan kepala bagian keuangan. Saldo awal kas kecil merupakan jumlah saldo kas kecil saat pembentukan atau saldo kas kecil setelah diisi kembali. Apabila perusahaan mengelola dana kas kecil dengan **sistem dana tetap**, maka jumlah saldo kas kecil akan selalu sama setiap periode. Sedangkan apabila perusahaan menggunakan **sistem dana berfluktuasi**, maka saldo awal pembentukan kas kecil setiap periode tidak akan sama karena dalam sistem ini pengisian saldo berdasarkan kebutuhan pengeluaran uang tunai yang diperkirakan oleh pemegang kas kecil. Dalam transaksi pembentukan dana kas kecil, dokumen yang diperlukan adalah:

- a) Bukti pengeluaran kas yang dibuat oleh bagian hutang
- b) Surat keputusan Kepala Bagian Keuangan sebagai dokumen pendukung.

2) Bukti Pemakaian Kas Kecil (Transaksi Pemakaian Dana Kas Kecil)

Transaksi pemakaian dana kas kecil melalui bagian-bagian pemakai dana. Setiap penggunaan kas kecil harus dapat dipertanggungjawabkan. Untuk itu diperlukan dokumen yang menjadi bentuk pertanggungjawaban atas pemakaian kas kecil, berupa:

- a) Bukti pengeluaran kas kecil yang dibuat bagian-bagian pemakai dana
- b) Bukti-bukti penggunaan dana seperti nota kontan, kuitansi dari pihak luar perusahaan sebagai dokumen pendukung
- c) Surat permintaan pengeluaran dana kas kecil yang dibuat bagian-bagian pemakai, sebagai dokumen pendukung.

3) Transaksi Pengisian Kembali Dana Kas Kecil

Transaksi pengisian kembali kas kecil memerlukan dokumen-dokumen berikut:

- a) Bukti pengeluaran kas yang dibuat oleh bagian hutang
- b) Surat permintaan pengisian kembali dana kas kecil sebagai dokumen pendukung, yang dibuat oleh pemegang dana kas kecil
- c) Bukti pengeluaran kas kecil yang dibuat oleh bagian-bagian pemakai dana kas kecil

Bentuk bukti transaksi yang terkait dengan mutasi dana kas kecil dalam perusahaan-perusahaan, mungkin saja berbeda. Di bawah ini salah satu contoh bentuk bukti transaksi yang terkait dengan mutasi kas kecil.

PT ABC		
BUKTI PENGELUARAN KAS		Nomer : BKK
		Tanggal :
Dibayarkan kepada : Jumlah Uang : Untuk :	No. Akun	JUMLAH
Bagian Utang	Dibayarkan: Bagian Kasa	Diterima: Pemegang Dana Kas Kecil

PT ABC		
PERMINTAAN PENGELUARAN KAS KECIL (PPKK)		Nomor PPKK :
		Tanggal :
		Bagian :
Jumlah Uang :		
Untuk Keperluan :		
Nomor	Keterangan	JUMLAH
Diminta oleh:		Disetujui: Kepala Bagian Umum

PT ABC				
BUKTI PENGELUARAN KAS KECIL (BPKK)			Nomor BPKK :	
			Nomor PPKK :	
			Tanggal :	
Jumlah diterima menurut PPKK Jumlah dikeluarkan Sisa lebih				
Tanggal	Keterangan	No. Bukti	N0. Akun	JUMLAH
			JUMLAH	
Dibuat oleh:			Disetujui: Kepala Bagian Umum	

PT ABC				
PERMINTAAN PENGISIAN DANA KAS KECIL			Nomor SP2D :	
			Tanggal :	
Tanggal	No. BPKK	Keterangan	No. Akun	JUMLAH
Jumlah Bukti Pengeluaran Kas Kecil (BPKK)				
Jumlah sisa tunai				
Jumlah Permintaan Pengisian Dana Kas Kecil				
Jumlah dana kas kecil				
Rekapitulasi BPKK				Tanda Tangan
No. Ak	Jumlah	No. Sk	Jumlah	Dibuat oleh:
				Diperiksa oleh:
				Disetujui oleh:
				Dibayar oleh:

C. Sistem Pencatatan Dana Kas Kecil

Pencatatan mutasi dana kas kecil, baik di Bagian Jurnal maupun di Bagian Pengelola Dana Kas Kecil, bergantung pada metode pencatatan yang digunakan. Pencatatan mutasi dana kas kecil, bisa dilakukan dengan menerapkan metode Dana Tetap (*Imprest Fund Method*) atau dengan metode Fluktuasi (*Fluctuation Method*).

D. Pencatatan Dana Kas Kecil dengan Sistem Dana Tetap

Ciri penerapan metode dana tetap yaitu transaksi mutasi dana kas kecil tidak dicatat dalam akun Kas Kecil. Akun Kas Kecil berfungsi sebagai tempat mencatat jumlah dana kas kecil yang ditetapkan, jumlah yang bersangkutan tidak akan berubah sepanjang dipandang tidak perlu ditambah atau dikurangi. Dalam metode penerapan dana tetap. Jumlah dana pengisian kembali kas kecil sebesar (sama dengan) dana yang telah digunakan oleh para pemakai dana.

- a. Pencatatan di bagian jurnal saat pembentukan, pembayaran, dan pengisian kembali dana kas kecil

Jumlah dana kas kecil yang ditetapkan dan sudah dikeluarkan dari kas umum, berdasarkan dokumen pengeluaran kas dicatat dengan mendebet akun Kas Kecil dan mengkredit akun Kas, sehingga akun Kas Kecil dalam buku besar menunjukkan saldo yang tetap.

Apabila dicatat di Jurnal Umum.

Jurnal Umum

Tgl	Keterangan	Ref	Debet	Kredit
	Kas Kecil		xxx	-
	Kas		-	Xxx

Apabila dicatat di Jurnal Pengeluaran Kas.

Jurnal Pengeluaran Kas

Tgl.	No. Bkk	Dibayarkan Untuk	No. Cek	Debet	Kredit
				Kas Kecil	Kas
		Kas Kecil		xxx	Xxx

Dokumen pengeluaran kas yang didukung dengan surat Permintaan Penggantian Kas Kecil dan daftar bukti penggunaan dana kas kecil, merupakan sumber pencatatan penggunaan dana kas kecil. Dokumen yang bersangkutan dicatat dengan mendebet akun-akun yang terkait dengan penggunaan dana kas kecil sebagai contoh adalah biaya penjualan dan biaya administrasi dan umum. Sedangkan pada sisi kredit adalah akun Kas (bukan akun Kas Kecil).

Apabila dicatat di Jurnal Umum

Jurnal Umum

Tgl	Keterangan	Ref	Debet	Kredit
	Biaya Penjualan		xxx	
	Biaya Adm. Dan Umum		xxx	
	Kas			Xxx

Apabila dicatat di Jurnal Pengeluaran Kas
Jurnal Pengeluaran Kas

Tgl.	No. Bkk	Dibayarkan Untuk	No. Cek	Debet		Kredit
				Biaya Penjualan	Biaya Adm. Umum	Kas
		Kas Kecil		xxx	xxx	Xxx

Sebagai ilustrasi, PT NURITHA pada awal bulan Januari 2009 menyetorkan semua dana yang diterima ke bank. Untuk pembayaran dalam jumlah yang relatif kecil, disediakan dana kas kecil dalam jumlah tetap sebesar Rp 5.000.000,00. Data mutasi kas kecil dalam dua minggu pertama dalam bulan Januari adalah sebagai berikut:

Januari 2,	Penyerahan cek No.C.03241 kepada pengelola kas kecil sebesar Rp 5.000.000,00. Bukti pengeluaran kas No.CK-101
Januari 5	Terjadi pengeluaran yang dilakukan oleh pengelola kas kecil untuk pembayaran biaya angkut pembelian sebesar Rp 1.250.000,00
Januari 7	Bagian pengelola kas kecil pembayaran untuk biaya penjualan sebesar Rp 1.680.000,00
Januari 11	Pembayaran biaya administrasi dan umum sebesar Rp 1.270.000,00 oleh bagian pengelola kas kecil
Januari 14,	Bagian jurnal menerima bukti pengeluaran kas No-108 dengan nomor cek C.003248, dilampiri surat permintaan pengisian kembali dana kas kecil dan daftar Bukti Pengeluaran Kas Kecil sebagai berikut: No. Akun 5102, biaya angkut pembelian Rp 1.250.000,00 Rp 1.680.000,00 No. Akun 5200, biaya penjualan Rp 1.270.000,00 No. Akun 5300, biaya administrasi & umum Jumlah dana kas kecil yang digunakan Rp 4.200.000,00 Pengisian kembali dana kas kecil dilakukan saat ini juga,

Dalam penetapan metode Dana Tetap, transaksi mutasi dana kas kecil di atas, oleh bagian jurnal dicatat dalam buku jurnal seperti di bawah ini:

Apabila dicatat di Jurnal Umum
Jurnal Umum (dalam ribuan)

Tgl	Keterangan	Ref	Debet	Kredit
Jan 2	Kas Kecil	-	5.000	-
	Kas	-	-	5.000
Jan 5	Tidak dijurnal	-	-	-
Jan 7	Tidak dijurnal	-	-	-
Jan 11	Tidak dijurnal	-	-	-

Tgl	Keterangan	Ref	Debet	Kredit
Jan 14	Biaya Angkut Masuk	-	1.250	-
	Biaya Penjualan	-	1.680	-
	Biaya Adm. Dan Umum	-	1.270	-
	Kas	-	-	4.200

Apabila dicatat di Jurnal Pengeluaran Kas
Jurnal Pengeluaran Kas (dalam ribuan)

Tgl.	No. Bkk	Dibayar-kan untuk	No. Cek	Debet				Kredit
				Biaya angkut masuk	Biaya penjualan	Biaya adm. umum	Kas kecil	Kas
Jan 2	CK-101	Kas Kecil	C.03241	-	-	-	5.000	5.000
5				Tidak dijurnal				
7				Tidak dijurnal				
11				Tidak dijurnal				
14	CK-108	Kas Kecil	C.03248	1.250	1.680	1.270	-	4.200

Dalam penerapan metode Dana Tetap, memungkinkan pada akhir suatu periode diperlukan jurnal penyesuaian terhadap saldo akun kas kecil, yaitu apabila pada akhir periode terdapat bukti pengeluaran kas kecil yang belum mendapat penggantian, sehingga terdapat transaksi kas kecil yang belum dicatat dalam jurnal. Disamping itu, saldo fisik dana kas kecil yang ada pada pengelola dana kas kecil, tidak sama dengan saldo akun Kas Kecil dalam buku besar. Untuk kepentingan penyusunan neraca, tentu diperlukan penyesuaian.

Sebagai ilustrasi, suatu perusahaan menyediakan dana kas kecil dalam jumlah tetap sebesar Rp 7.500.000,00. Pada tanggal 31 Desember 2009 dalam kas kecil terdapat:

Uang tunai sebesar.....	Rp 6.600.000,00
Bukti pengeluaran kas kecil No.1205	
Untuk biaya administrasi dan umum.....	Rp 900.000,00
Jumlah.....	Rp 7.500.000,00

Informasi di atas menunjukkan bahwa pada tanggal 31 Desember 2009 saldo akun kas kecil debit Rp7.500.000,00, sementara saldo fisik dana kas kecil sebesar Rp6.600.000,00. Di samping itu, jurnal penyesuaian yang diperlukan pada tanggal 31 Desember 2009 sebagai berikut:

Des 31	Biaya Administrasi Umum		Rp 900.000,00	-
	Kas Kecil		-	Rp 900.000,00

Setelah pos penyesuaian di atas dipindahbukukan ke dalam buku besar, akun Kas Kecil akan tampak sebagai berikut:

Akun : Kas Kecil

Tgl	Keterangan	Ref	Debet	Kredit	Saldo	
					Debet	Kredit
Juli 1	Dana Tetap		-	-	7.500.000	-
Des 31	Penyesuaian		-	900.000	6.600.000	-

Pada awal periode tahun 2010, akun Kas Kecil dalam buku besar menunjukkan saldo debit sebesar Rp6.600.000,00. Sementara dana kas kecil yang ditetapkan sebesar Rp7.500.000,00. Agar saldo akun kas kecil kembali seperti saldo awal dibentuknya kas kecil, yaitu Rp7.500.000,00, dan biaya administrasi dan umum tidak dicatat dua kali, pada awal tahun 2010 harus dibuat jurnal pembalik sebagai berikut:

Des 31	Kas Kecil		Rp 900.000,00	-
	Biaya Adm. umum		-	Rp 900.000,00

b. Pencatatan di bagian pengelola kas kecil

Di samping membuat daftar bukti penggunaan kas kecil dan surat permintaan pengisian dana kas kecil, untuk memudahkan pemeriksaan dan pembuatan laporan, pengelola dana kas kecil membuat catatan mutasi dana kas kecil.

Sebagai ilustrasi, misalkan PT DANANJAYA menyediakan dana kas kecil dengan dana tetap sebesar Rp 10.000.000,00. Data mutasi kas kecil dalam bulan Mei 2009 sebagai berikut:

- Mei 1 Sisa dana kecil terdiri atas uang tunai sebesar Rp 1.160.000,00 dan bukti pengeluaran kas kecil No. U.0421 tanggal 1 Mei sebesar Rp1.290.000,00
- Mei 2 Pengisian kembali dana kas kecil Rp 7.750.000,00. Bukti pengeluaran kas No. 5272. Bukti permintaan pengisian kembali kas kecil No. 045 tanggal 30 April 2009
- Mei 8 Pengeluaran dana kas kecil bagian umum sebesar Rp 1.900.000,00. Bukti pengeluaran kas kecil No. U.0523. Permintaan pengeluaran kas kecil No. U.023.
- Mei 9 Pengeluaran dana kas kecil bagian penjualan sebesar Rp 2.750.000,00. Bukti pengeluaran kas kecil No. P.0515. Permintaan pengeluaran kas kecil No. P.015.
- Mei 11 Pengeluaran dana kas kecil bagian umum sebesar Rp 2.300.000,00. Bukti pengeluaran kas kecil No. U.0524. Permintaan pengeluaran kas kecil No. 024
- Mei 14 Pengeluaran dana kas kecil bagian penjualan sebesar Rp1.350.000,00. Bukti pengeluaran kas kecil No. P.0516. Permintaan pengeluaran kas kecil No. P.016.
- Mei 16 Pengisian kembali dana kas kecil sebesar Rp 9.590.000,00. Bukti permintaan Bukti permintaan pengisian kembali kas kecil No. 046. Bukti pengeluaran kas No. 5281.

- Mei 24 Pengeluaran dana kas kecil bagian penjualan sebesar Rp1.950.000,00. Bukti pengeluaran kas kecil No. P.0517. Permintaan pengeluaran kas kecil No. P.017.
- Mei 25 Pengeluaran dana kas kecil bagian umum sebesar Rp 1.700.000,00. Bukti pengeluaran kas kecil No. U.0525. Permintaan pengeluaran kas kecil No. 025.
- Mei 29 Pengeluaran dana kas kecil bagian penjualan sebesar Rp2.230.000,00. Bukti pengeluaran kas kecil No. P.0518. Permintaan pengeluaran kas kecil No. P.018.
- Mei 30 Penyerahan dana kas kecil pada bagian umum Rp 1.100.000,00 untuk surat permintaan pengeluaran kas kecil No. U.026.
- Mei 31 Penyerahan surat permintaan pengisian kembali dana kas kecil kepada bagian utang, dilampiri bukti pengeluaran kas kecil.

Berdasarkan data di atas, catatan mutasi dana kas kecil PT DANANJAYA untuk bulan Mei 2009 dapat disusun dalam bentuk sebagai berikut:

Tgl.	Sandi	Keterangan	Mutasi		Saldo
			Debit	Kredit	
Mei 1	Sisa dana	Uang tunai	-	-	1.160.000
		BPKK-U.0421	-	-	1.290.000
2	Pengisian dana	BKK-5272	7.550.000	-	7.550.000
2	Penggunaan dana	BPKK-U.0522	-	1.290.000	1.290.000
8	Penggunaan dana	BPKK-U.0523	-	1.900.000	1.900.000
9	Penggunaan dana	BPKK-P.0515	-	2.750.000	2.750.000
11	Penggunaan dana	BPKK-U.0524	-	2.300.000	2.300.000
14	Penggunaan dana	BPKK-P.0516	-	1.350.000	1.350.000
16	Pengisian dana	BKK-5281	9.590.000	-	9.590.000
24	Penggunaan dana	BPKK-P.0517	-	1.950.000	1.950.000
25	Penggunaan dana	BPKK-U.0525	-	1.700.000	1.700.000
29	Penggunaan dana	BPKK-P.0518	-	2.230.000	2.230.000
30	Untuk dipertanggungjawabkan	PPKK-U.026	-	1.100.000	1.100.000
31	Sisa uang tunai		-		3.020.000

Kompetensi Dasar 3.2 & 4.2

1. Pencatatan kas kecil dengan sistem dana berfluktuasi.

Apabila pengelolaan dana kas kecil menggunakan metode fluktuasi, dana kas kecil tidak ditetapkan dalam jumlah yang tetap, sehingga pengisian kembali dana kas kecil tidak perlu sama dengan jumlah dana yang telah digunakan. Jumlah dana kas kecil akan berubah-ubah (berfluktuasi), disesuaikan dengan perkiraan jumlah dana yang diperlukan.

Transaksi mutasi dana kas kecil dicatat dalam akun Kas Kecil. Transaksi pembentukan atau penggantian dana dicatat di sisi debit, transaksi penggunaan dana kas kecil dicatat di sisi kredit. Saldo akun kas kecil menunjukkan saldo fisik dana kas kecil, sehingga pada akhir periode tidak diperlukan penyesuaian terhadap saldo akun kas kecil. Penerapan metode fluktuasi memungkinkan transaksi mutasi dana kas kecil dicatat khusus dalam Jurnal Kas Kecil. Sebagai ilustrasi, data transaksi ilustrasi dana kas kecil suatu perusahaan dalam dua minggu pertama bulan Januari 2009 sebagai berikut ini, anggap saja perusahaan menampung semua jenis biaya administrasi dan umum dalam akun Biaya Administrasi Umum. Demikian pula untuk jenis-jenis biaya penjualan, ditampung dalam akun Biaya Penjualan.

Jan 2 Berdasarkan keputusan Kepala Bagian Keuangan, pembentukan dana kas kecil sebesar Rp5.000.000,00. Bukti kas No. CK-101. Cek No. B.004651

Penggunaan dana kas kecil

Jan 5 BPKK No. V-101 untuk pembayaran:

a. Rekening listrik dan telepon	Rp 650.000,00
b. Pembelian perlengkapan kantor	Rp 1.350.000,00
c. Biaya pemeliharaan peralatan kantor	Rp 400.000,00
Jumlah	Rp 2.400.000,00

Jan 12 BPKK No. V-102 untuk pembayaran:

a. Biaya pengiriman barang	Rp 600.000,00
b. Biaya pemeliharaan kendaraan	Rp 1.100.000,00
Jumlah	Rp 1.700.000,00

Jan 15 Pengisian kembali dana kas kecil sebesar Rp4.500.000,00. Bukti pengeluaran kas No. CK-106, Cek No. B.004667

Dari transaksi mutasi dana kas kecil di atas, terdapat dua alternatif pencatatan, yakni pencatatan di Jurnal Umum dan pencatatan di Jurnal Khusus.

Apabila dicatat di Jurnal Umum

Jurnal Umum (dalam ribuan)

Tgl	No. Bukti	Keterangan	Ref	Debet	Kredit
Jan 2	CK-101	Kas Kecil		5.000	
		Kas			5.000
Jan 5	BPKK V-101	Biaya Administrasi Umum		2.400	
		Kas Kecil			2.400
Jan 12	BPKK V-102	Biaya Penjualan		1.700	
		Kas Kecil			1.700
Jan 15	CK-106	Kas Kecil		4.500	
		Kas			4.500

Apabila dicatat di Jurnal Khusus

Transaksi tanggal 2 Januari dan 15 Januari 2009 dicatat oleh bagian jurnal dalam buku jurnal pengeluaran kas sebagai berikut:

Jurnal Pengeluaran Kas

Tgl.	Nomor Bukti	Dibayar-kan untuk	Nomor Cek	Debit			Kredit
				Kas Kecil	Akun lain-lain		Kas
					Akun	Ref	
Jan 2	CK-101	Kas kecil	B.004651	5.000.000			5.000.000
Jan 15	CK-106	Kas kecil	B.004657	4.500.000			4.500.000

Dalam jurnal pengeluaran kas di atas, akun Kas Kecil didebit dari posting jurnal pengeluaran kas, yaitu dengan jumlah dana yang dibentuk untuk kas kecil dan jumlah dana untuk pengisian kembali dana kas kecil. Transaksi pengeluaran dana kas kecil dapat dicatat dalam bentuk jurnal umum atau dalam bentuk jurnal khusus yaitu Jurnal Pengeluaran Kas Kecil. Jika di catat dalam bentuk jurnal umum, bukti pengeluaran kas kecil (BPKK) tanggal 5 Januari dan 12 Januari 2009 contoh diatas, dicatat sebagai berikut.

Tgl.	No. BPKK	Keterangan	Ref	Debit	Kredit
Jan 5	V-101	Biaya Administrasi Umum	5300	2.400.000	
		Kas kecil	1102		2.400.000
Jan 12	V-102	Biaya Penjualan	5200	1.700.000	
		Kas Kecil	1102		1.700.000

Apabila mutasi kas kecil dicatat dalam Jurnal Kas Kecil, transaksi mutasi kas kecil di atas dapat dicatat dalam bentuk jurnal Pengeluaran Kas Kecil seperti di bawah ini:

Tgl.	Nomor BPKK	Keterangan	Debit				Kredit
			Biaya Adm. Umum	Biaya Penjualan	Akun Lain-lain		Kas Kecil
					Akun	No.	
Jan 5	0101	B. Umum	2.400.000				2.400.000
Jan 12	0102	B. Penjualan		1.700.000			1.700.000

2. Perbedaan sistem pencatatan kas kecil dana tetap dan dana berfluktuasi.

No.	Keterangan	Sistem Dana Tetap	Sistem Dana Berfluktuasi
1	Jumlah saldo akun kas kecil	Selalu tetap	Saldo berubah-ubah mengikuti pengeluaran dan penerimaan kas kecil

2	Jumlah pengisian kembali dana kas kecil	Sesuai dengan jumlah pengeluaran yang terjadi sehingga saldo kas kecil setelah diisi kembali selalu sama dengan saldo awal dibentuknya kas kecil	Tidak harus sesuai dengan jumlah pengeluaran yang terjadi sehingga saldo kas kecil setelah pengisian kembali dapat berbeda dengan saldo awal dibentuknya kas kecil
Pencatatan			
3	Pada saat pembentukan kas kecil	Kas Kecil xxx Kas xxx	Kas Kecil xxx Kas xxx
4	Pada saat terjadi transaksi pengeluaran kas kecil	Tidak dijurnal	Biaya-biaya xxx Kas Kecil xxx
5	Pada saat pengisian kembali	Akun-akun debet xxx Kas xxx	Kas Kecil xxx Kas xxx
6	Pada akhir periode, jika ada pengeluaran yang belum dicatat maka perlu dibuat jurnal penyesuaian	Akun-akun biaya xxx Kas Kecil xxx	Tidak ada
7	Pada awal periode dibuat jurnal pembalik sebesar pengeluaran yang belum dicatat	Kas Kecil xxx Akun-akun biaya xxx	Tidak ada

Kompetensi Dasar 3.3 & 3.4

1. Pemeriksaan fisik saldo kas kecil

Pada perusahaan yang banyak menggunakan dana kas kecil dalam pembayarannya, mutasi dana kas kecil menjadi sering terjadi maka diperlukan pengawasan yang memadai. Kegiatan pengawasan yang dapat dilakukan adalah pemeriksaan terhadap dana kas kecil secara rutin maupun dilakukan secara mendadak. Perusahaan yang mengelola dana kas kecil menggunakan metode dana tetap, perlu dilakukan pemeriksaan terhadap

besarnya dana yang disediakan harus sama dengan jumlah unsur-unsur berikut:

- a. Uang tunai yang ada pada pemegang kas kecil
- b. Jumlah rupiah buti-bukti pengeluaran kas kecil (BPKK) yang belum mendapat penggantian
- c. Jumlah rupiah surat permintaan pengeluaran kas kecil (PPKK) yang bukti pengeluaran kas kecilnya belum diterima oleh pemegang dana kas kecil

Apabila perusahaan mengelola dana kas kecil dengan metode fluktuasi maka pemeriksaan dapat dilakukan melalui pemeriksaan buku jurnal kas kecil, verifikasi dokumen-dokumen mutasi dana kas kecil, dan perhitungan fisik uang yang ada pada pemegang dana kas kecil. Dalam metode fluktuasi, besarnya dana yang disediakan dalam satu periode adalah sisa dana ditambah dengan jumlah rupiah pengisian kembali kas kecil. Jika ditemukan kekeliruan, besarnya dana kas kecil yang disediakan harus sama dengan uang tunai ditambah jumlah rupiah bukti pengeluaran kas kecil yang ada pada pemegang dana kas kecil. Perbedaan antara jumlah saldo kas kecil yang telah dikeluarkan dengan bukti pemakaian kas kecil umumnya terjadi karena adanya penyelewengan oleh karyawan ataupun karena ketidaktersediaan uang pas atau uang kembalian. Hal tersebut akan mengakibatkan jumlah saldo kas kecil yang diisi kembali tidak sesuai dengan bukti pengeluaran kas kecil, untuk itu perlu dilakukan penyesuaian (*adjustment*). Pemegang dana kas kecil akan meminta pengisian kembali kas kecil sebesar jumlah yang telah dibayarkan kepada pemakai kas kecil sesuai dengan permintaan pemakaian kas kecil (PPKK), sehingga saldo kas kecil akan sama seperti saat pembentukan awal atau periode sebelumnya.

2. Perlakuan adanya selisih saldo kas kecil

Selisih kas kecil adalah selisih antara saldo dana kas kecil menurut catatan dengan saldo dana kas kecil menurut pemeriksaan dan penghitungan fisik kas kecil. Selisih kas, baik yang terjadi dalam kas umum maupun yang terjadi dalam kas kecil, dicatat dalam akun *Selisih Kas*, *Selisih Kas Kurang* dicatat di sisi debit, sedangkan *Selisih Kas Lebih* dicatat di sisi kredit.

- a. Dalam penerapan sistem dana tetap

Kesalahan pencatatan transaksi kas kecil dalam jurnal pengeluaran kas tidak mengakibatkan terjadi selisih kas kecil, selisih kas akan timbul pada kas umum. Penyebab adanya selisih kas kecil dalam penerapan sistem dana tetap kemungkinannya terjadi pada pengelolaan kas kecil, misalnya karena kesalahan menghitung uang yang diserahkan kepada pemakai dana, pada saat menerima uang pengembalian dari pemakai dana, mungkin juga terjadi pada saat menguangkan cek di bank sehingga penyebab terjadinya selisih kas kecil sulit diketahui.

Selisih kas kecil yang tidak diketahui penyebabnya, dilaporkan oleh pengelola kas kecil dalam surat permintaan pengisian dana kas kecil. Apabila selisih kas kecil merupakan selisih lebih, artinya fisik dana kas

kecil yang ada pada pengelola kas kecil lebih besar daripada saldo berdasarkan catatan mutasi kas kecil. Selisih kas kecil diperlakukan sebagai pengurang jumlah dana untuk penggantian dana kas kecil yang sudah digunakan. Oleh bagian jurnal dicatat kredit akun Selisih Kas.

Sebagai ilustrasi, sebuah perusahaan menyediakan dana kas kecil dalam jumlah tetap sebesar Rp5.000.000,00. Hasil pemeriksaan dan penghitungan kas kecil pada tanggal 28 Februari 2009, terdapat selisih kas kecil lebih sebesar Rp8.500,00. Data surat permintaan pengisian dana kas kecil yang diajukan pengelola kas kecil pada tanggal 5 Maret 2009, antara lain sebagai berikut:

Permintaan penggantian dana untuk:

BPKK No. P-301, biaya angkut penjualan	Rp 1.200.000,00
BPKK N0. U-301, dana kesehatan pegawai	Rp 150.000,00
BPKK No. U-302, perlengkapan kantor	Rp 1.125.000,00
BPKK No. U-303, rekening listik dan telepon	Rp 750.000,00
Jumlah	Rp 3.225.000,00
Selisih kas kecil (lebih)	Rp 8.500,00
Jumlah penggantian dana yang diminta	Rp 3.216.500,00
Saldo dana	Rp 1.783.500,00
Dana tetap kas kecil	Rp 5.000.000,00

Berdasarkan data di atas, jurnal yang dibuat oleh bagian jurnal sebagai berikut:

Maret 2	Biaya Angkut Penjualan	Rp 1.200.000,00	-
	Dana Kesehatan Pegawai	Rp 150.000,00	-
	Perlengkapan Kantor	Rp 1.125.000,00	-
	Biaya Listrik dan Telepon	Rp 750.000,00	-
	Selisih Kas	-	Rp 8.500,00
	Kas	-	Rp 3.216.500,00

Apabila selisih kas kecil merupakan *selisih kurang*, selisih kas kecil diperlakukan sebagai penambah dana penggantian dana kas kecil yang sudah digunakan. Di bagian jurnal dicatat debit akun Selisih Kas. Misalnya, suatu perusahaan menyediakan dana kas kecil dalam jumlah tetap sebesar Rp5.000.000,00. Hasil pemeriksaan dan penghitungan dana kas kecil pada 31 Maret 2009, terdapat selisih kas kecil kurang sebesar Rp9.500,00. Data Surat permintaan pengisian dana kas kecil yang diajukan pengelola kas kecil pada tanggal 16 April 2009 antara lain sebagai berikut:

Permintaan penggantian dana untuk:

BPKK No. P-301, biaya angkut pembelian	Rp 1.250.000,00
BPKK No. U-301, biaya pemeliharaan kendaraan	Rp 350.000,00
BPKK No. U-302, perlengkapan kantor	Rp 2.175.500,00
BPKK No. U-303, langganan surat kabar dan majalah	Rp 120.000,00
Jumlah	<u>Rp 3.895.500,00</u>
Selisih kas kecil (kurang)	<u>Rp 9.500,00</u>
Jumlah penggantian dana yang diminta	<u>Rp 3.905.000,00</u>
Saldo dana	<u>Rp 1.095.000,00</u>
Dana tetap kas kecil	<u>Rp 5.000.000,00</u>

Berdasarkan data di atas, jurnal yang dibuat oleh bagian jurnal sebagai berikut:

April 10	Biaya Angkut Pembelian	Rp 1.250.000,00	-
	Dana Pemeliharaan Kendaraan	Rp 350.000,00	-
	Perlengkapan Kantor	Rp 2.175.500,00	-
	Langganan Surat Kabar dan Majalah	Rp 120.000,00	-
	Selisih Kas	Rp 9.500,00	-
	Kas	-	Rp 3.905.000,00

b. Dalam penerapan sistem dana berfluktuasi

Dalam penerapan sistem dana berfluktuasi penyebab adanya selisih kas kecil bisa terjadi karena kesalahan penghitungan uang pada pengelola kas kecil, bisa juga karena kesalahan pencatatan dalam jurnal pengeluaran kas kecil. Selisih kas kecil lebih yang penyebabnya tidak atau belum diketahui, dicatat di debit akun Kas Kecil dan kredit Selisih Kas. Selisih kas kecil kurang dicatat di debit akun Selisih Kas dan kredit Kas Kecil.

Contoh 1

Suatu perusahaan mengelola dana kas kecil menurut metode fluktuasi. Dari hasil pemeriksaan dan penghitungan dana kas kecil pada tanggal 31 Maret 2009, diketahui terdapat selisih kas kecil lebih sebesar Rp12.500,00.

Jurnal yang diperlukan untuk mencatat selisih kas kecil pada contoh di atas adalah sebagai berikut:

Maret 31	Kas Kecil	Rp 12.500,00	-
	Selisih Kas	-	Rp 12.500,00

Contoh 2

Suatu perusahaan mengelola dana kas kecil dengan sistem dana berfluktuasi. Pada tanggal 31 Juli 2009, diketahui terdapat selisih kas kecil kurang sebesar Rp270.000,00. Penyebab adanya selisih kas kecil tersebut baru diketahui pada tanggal 6 Agustus 2009 yaitu bukti pengeluaran kas kecil untuk pembelian perlengkapan kantor seharga

Rp1.520.000,00, dicatat dalam jurnal pengeluaran kas kecil sebesar Rp1.250.000,00.

Jurnal yang diperlukan untuk mencatat peristiwa tanggal 31 Juli 2009 dan 6 Agustus 2009 pada contoh di atas adalah sebagai berikut:

Juli 31	Selisih Kas	Rp 270.000,00	-
	Kas Kecil	-	Rp 270.000,00
Agust. 6	Perlengkapan Kantor	Rp 270.000,00	-
	Selisih Kas	-	Rp 270.000,00

3. Penyusunan berita acara pemeriksaan kas kecil

Berikut ini adalah contoh ilustrasi pemeriksaan dana kas kecil:

PT. Anak Negeri menyediakan dana kas kecil dalam jumlah tetap (metode dana tetap) sebesar Rp. 4.000.000,00. Pada tanggal 31 Agustus 2010 dilakukan pemeriksaan terhadap mutasi dana kas kecil. Pemeriksaan dilakukan terhadap fisik kas kecil per tanggal 31 Agustus 2010, bukti pengeluaran kas kecil beserta dokumen-dokumen pendukungnya. Dari hasil perhitungan fisik uang dan verifikasi bukti pengeluaran kas kecil dan dokumen pendukung, diperoleh informasi sebagai berikut:

PT ANAK NEGERI BERITA ACARA PEMERIKSAAN KAS KECIL Tanggal 31 Agustus 2010

1. Hasil Perhitungan Fisik Uang Tunai

1.1 Uang Kertas

5 lembar @ Rp 100.000,00	=	Rp 500.000,00
20 lembar @ Rp 50.000,00	=	Rp 1.000.000,00
10 lembar @ Rp 20.000,00	=	Rp 200.000,00
24 lembar @ Rp 5.000,00	=	Rp 120.000,00
Jumlah uang kertas		<u>Rp 1.820.000,00</u>

1.2 Uang Logam

7 keping @ Rp 1.000,00	=	Rp 7.000,00
26 keping @ Rp 500,00	=	Rp 13.000,00
Jumlah uang logam		<u>Rp 20.000,00</u>

Saldo fisik uang tunai per 31 Agustus 2010 Rp 1.840.000,00

2. Hasil Verifikasi Bukti Pengeluaran Kas Kecil dan Dokumen lain

2.1 Bukti Pengeluaran Kas Kecil

No. BPKK: U-702	=	Rp 550.000,00
No. BPKK: U-703	=	Rp 200.000,00
No. BPKK: U-704	=	Rp 700.000,00
No. BPKK: U-705	=	Rp 120.000,00
No. BPKK: U-706	=	<u>Rp 350.000,00</u>

Jumlah BPKK	<u>Rp 1.920.000,00</u>
2.2 Permintaan Pengeluaran Kas Kecil belum dipertanggungjawabkan No. PPKK: 002	= <u>Rp 240.000,00</u>
Jumlah Dana Kas Kecil	<u>Rp 4.000.000,00</u>

Dari berita acara pemeriksaan dana kas kecil tersebut nampak bahwa tidak ada kekeliruan dalam pengelolaan dana kas kecil karena dana yang disediakan untuk pengisian kas kecil adalah Rp. 4.000.000,00.

SOAL

1. Sejumlah uang kas atau uang tunai yang disediakan oleh perusahaan untuk membayar pengeluaran rutin dalam jumlah relatif kecil yang tidak efektif bila dibayar menggunakan cek.
2. Bagian yang bertugas membuat bukti pengeluaran kas berdasarkan surat keputusan kepala bagian keuangan pada saat pembentukan kas kecil, dan pada saat pengisian kembali kas kecil berdasarkan laporan penggunaan kas kecil.
3. Bagian yang menerima cek dari bagian kasa, menguangkan cek ke bank, mengeluarkan kas kecil berdasarkan surat permintaan pengeluaran kas kecil dari bagian-bagian pemakai dana, kemudian membuat laporan penggunaan dana kas kecil.
4. Bagian yang membuat surat permintaan pengeluaran kas kecil sesuai dengan keperluan bagian yang bersangkutan, menggunakan dana kas kecil, kemudian membuat laporan penggunaan dana untuk diserahkan kepada petugas pengelola kas kecil.
5. Bagian yang menerima dokumen pengeluaran kas beserta dokumen pendukung untuk pembentukan atau penggantian kas kecil dari bagian utang, mencatat mutasi kas kecil sesuai dengan metode yang diterapkan, mengarsipkan dokumen pencatatan.
6. Salah satu ciri sistem ini adalah jumlah dana pengisian kembali kas kecil sebesar (sama dengan) dana yang telah digunakan oleh para pemakai dana.
7. Istilah lain untuk sistem dana tetap
8. Ilustrasi

Januari 1	PT NURITHA membentuk dan kas kecil	Rp 4.000.000,00
2015	dengan menarik cek sebesar	Rp 4.000.000,00
10	Pengeluaran kas kecil sampai dengan hari ini sebesar	Rp 3.550.000,00 dengan rincian sebagai berikut:
	Biaya Angkut Pembelian	Rp 1.000.000,00
	Biaya Penjualan	Rp 1.250.000,00
	Biaya Administrasi dan Umum	Rp 1.300.000,00
14	Dilakukan pengisian kembali kas kecil sebesar	Rp 3.550.000,00

Jurnal Pengeluaran Kas (dalam ribuan)

Tgl.	No. BKK	Dibayar-kan untuk	No. Cek	Debet				Kredit
				Biaya Angkut Masuk	Biaya Penjualan	Biaya adm. umum	Kas kecil	Kas
Jan 1		Kas Kecil					4.000	4.000
14		Kas Kecil		1.000	1.250	1.300		3.550

Data di atas menunjukkan contoh pencatatan untuk sistem

9. Salah satu ciri sistem ini adalah pengisian kembali dana kas kecil tidak perlu sama dengan jumlah dana yang telah digunakan. Jumlah dana kas kecil akan berubah-ubah (berfluktuasi), disesuaikan dengan perkiraan jumlah dana yang diperlukan.
10. Istilah lain untuk sistem dana tidak tetap
11. Jurnal khusus ini dapat dibuat untuk mencatat transaksi pengeluaran dana kas kecil dalam sistem dana tidak tetap
12. Ilustrasi

Januari 1 PT NURITHA membentuk dan kas kecil Rp 4.000.000,00
 2015 dengan menarik cek sebesar Rp 4.000.000,00
 6 Membayar biaya penjualan Rp 1.750.000,00
 10 Membayar biaya administrasi dan umum sebesar Rp 1.800.000,00
 14 Dilakukan pengisian kembali kas kecil sebesar Rp 3.600.000,00

Jurnal Pengeluaran Kas (dalam ribuan)

Tgl.	No. BKK	Dibayar-kan untuk	No. Cek	Debet				Kredit
				Biaya Angkut Masuk	Biaya Penjualan	Biaya adm. umum	Kas kecil	Kas
Jan 1		Kas Kecil					4.000	4.000
14		Kas Kecil					3.600	3.600

Jurnal Pengeluaran Kas Kecil (dalam ribuan)

Tgl.	Nomor BPKK	Keterangan	Debet					Kredit
			Biaya Adm. Umum	Biaya Penjual -an	Akun Lain-lain			Kas Kecil
					Akun	No.	Jumlah	
Jan 6		B. Penjualan		1.750				1.750
10		B. Adm. umum	1.800					1.800

Data di atas menunjukkan contoh pencatatan untuk sistem

13. Adanya perbedaan antara saldo dana kas kecil menurut catatan dengan saldo dana kas kecil menurut pemeriksaan dan penghitungan fisik kas kecil.
14. Apabila saldo dana kas kecil menurut catatan lebih besar daripada saldo kas kecil yang sebenarnya.
15. Selisih kas lebih dicatat disisi

JAWABAN

1. Kas Kecil
2. Bagian Utang
3. Bagian Pemegang kas kecil
4. Bagian Pemakai
5. Bagian Akuntansi
6. Sistem Dana Tetap
7. Impress Fund System
8. Dana Tetap
9. Sistem Dana Tidak Tetap
10. Fluctuation Fund System
11. Jurnal Pengeluaran Kas Kecil
12. Dana Tidak Tetap
13. Selisih Kas Kecil
14. Selisih Kas Kurang
15. Kredit

Lampiran 2

Instrumen Penelitian

1. Lembar Evaluasi Untuk Ahli Media
2. Lembar Evaluasi Untuk Ahli Materi
3. Lembar Evaluasi Untuk Guru
4. Lembar Evaluasi Untuk Siswa

LEMBAR EVALUASI UNTUK AHLI MEDIA

Judul Penelitian : Pengembangan Media Pembelajaran dengan
Menggunakan Permainan Edukatif Akuntansi Untuk Mata Pelajaran Akuntansi
Keuangan Kelas XI SMKN 2 Purworejo Tahun Ajaran 2015/2016

Sasaran Program : Siswa SMK Kelas XI
Mata Pelajaran : Akuntansi Keuangan
Peneliti : Marga Fajar Nugraha
Ahli Media : Rizqi Ilyasa Aghni, S.Pd., M.Pd.

Petunjuk :

1. Lembar evaluasi ini dimaksudkan untuk mendapatkan informasi dari Ibu/ Bapak sebagai ahli media mengenai kelayakan media pembelajaran Permainan Edukatif Akuntansi.
2. Pendapat, Penilaian, saran dan kritik Ibu/ Bapak akan sangat bermanfaat untuk memperbaiki dan meningkatkan kualitas media pembelajaran ini.
3. Sehubungan dengan hal tersebut, Ibu/ Bapak dimohon memberikan penilaian pada setiap pernyataan dalam lembar evaluasi dengan memberikan tanda *check* (✓) pada kolom yang tersedia.

Keterangan:

5 = Sangat Layak

4 = Layak

3 = Cukup Layak

2 = Kurang Layak

1 = Tidak Layak

4. Komentar dan saran Ibu/ Bapak mohon dituliskan pada kolom yang telah disediakan.
5. Atas bantuan kesediaan Ibu/ Bapak untuk mengisi lembar evaluasi ini, saya ucapkan terima kasih.

A. PENILAIAN MEDIA

No	Pernyataan	Penilaian				
		SL	L	CL	KL	TL
ASPEK REKAYASA PERANGKAT LUNAK						
1	Efisiensi penggunaan CPU, RAM, dan memori					
2	Kelancaran program saat dioperasikan (tidak lambat)					
3	Reliabilitas media (tidak hang/crash saat dioperasikan)					
4	Usabilitas media (kemudahan dalam pengoperasian)					
5	Penyajian ikon/tombol yang dapat membantu pengguna awal					
6	Kemampuan program untuk dapat dijalankan di berbagai spesifikasi komputer					
ASPEK KOMUNIKASI VISUAL						
7	Penggunaan bahasa yang komunikatif dalam media					
8	Kreatifitas dalam media					
9	Inovasi dalam media					
10	Visualisasi yang sederhana namun tetap menarik					
11	Ketepatan penggunaan audio					
12	Kemenarikan penggunaan audio					
13	Ketepatan pemilihan komposisi warna					
14	Kejelasan tulisan dalam media					
15	Tampilan gambar dalam media					
16	Tampilan animasi dalam media					
17	Tampilan ikon navigasi familiar dan konsisten					

B. KEBENARAN MEDIA

Petunjuk:

1. Apabila ada kesalahan atau kekurangan pada media dan materi, mohon untuk dituliskan jenis kesalahan atau kekurangan pada kolom (a)

2. Kemudian mohon diberikan saran perbaikan pada kolom (b)

No.	Jenis Kesalahan (a)	Saran Perbaikan (b)

C. KOMENTAR DAN SARAN

.....

.....

.....

.....

.....

.....

D. KESIMPULAN

Media ini dinyatakan *):

1. Layak digunakan untuk penelitian tanpa uji coba
2. Layak digunakan untuk penelitian dengan revisi
3. Tidak layak digunakan untuk penelitian

*) Pilih salah satu dengan melingkari kesimpulan yang sesuai

Yogyakarta,
Ahli Media,

Rizqi Ilyasa Aghnu, S.Pd., M.Pd.
NIK. 11310880302494

LEMBAR EVALUASI UNTUK AHLI MATERI

Judul Penelitian : Pengembangan Media Pembelajaran dengan Menggunakan Permainan Edukatif Akuntansi Untuk Mata Pelajaran Akuntansi Keuangan Kelas XI SMKN 2 Purworejo Tahun Ajaran 2015/2016

Sasaran Program : Siswa SMK Kelas XI

Mata Pelajaran : Akuntansi Keuangan

Peneliti : Marga Fajar Nugraha

Ahli Materi :

Petunjuk :

1. Lembar evaluasi ini dimaksudkan untuk mendapatkan informasi dari Ibu/ Bapak sebagai Ahli Materi mengenai kualitas materi pembelajaran yang dikembangkan pada Permainan Edukatif Akuntansi..
2. Pendapat, Penilaian, saran dan kritik Ibu/ Bapak akan sangat bermanfaat untuk memperbaiki dan meningkatkan kualitas media pembelajaran ini.
3. Sehubungan dengan hal tersebut, dimohon Ibu/ Bapak memberikan penilaian pada setiap pernyataan dalam lembar evaluasi dengan memberikan tanda *check* (✓) pada kolom yang tersedia.

Keterangan:

- 5 = Sangat Layak
- 4 = Layak
- 3 = Cukup Layak
- 2 = Kurang Layak
- 1 = Tidak Layak

4. Komentar dan Saran Ibu/ Bapak mohon dituliskan pada kolom yang telah disediakan.
5. Atas bantuan kesediaan Ibu/ Bapak untuk mengisi lembar evaluasi ini, saya ucapkan terima kasih.

A. PENILAIAN MEDIA

No	Pernyataan	Penilaian				
		SL	L	CL	KL	TL
ASPEK MATERI						
1	Kejelasan rumusan tujuan pembelajaran					
2	Kesesuaian tujuan dengan SK/KD					
3	Kesesuaian materi dengan tujuan					
4	Aktualitas materi yang disampaikan					
5	Kelengkapan materi yang disampaikan					
6	Kejelasan penyampaian materi					
7	Sistematika Penyampaian materi					
8	Kemenarikan penyampaian materi					
9	Kualitas materi yang disampaikan					
ASPEK SOAL						
10	Kejelasan rumusan soal					
11	Kelengkapan soal					
12	Kebenaran konsep soal					
13	Kejelasan pembahasan					
14	Pemberian umpan balik					
15	Konsistensi evaluasi dengan tujuan pembelajaran					
ASPEK BAHASA						
16	Kekomunikatifan bahasa yang digunakan					
17	Ketepatan penggunaan istilah					
ASPEK KETERLAKSANAAN						
18	Kemampuan media menambah pengetahuan					
19	Kemampuan media meningkatkan pemahaman siswa					
20	Kemampuan media menambah motivasi siswa dalam belajar					

B. KEBENARAN MEDIA

Petunjuk:

1. Apabila ada kesalahan atau kekurangan pada media dan materi, mohon untuk dituliskan jenis kesalahan atau kekurangan pada kolom (a)

2. Kemudian mohon diberikan saran perbaikan pada kolom (b)

No.	Jenis Kesalahan (a)	Saran Perbaikan (b)

C. KOMENTAR DAN SARAN

.....

.....

.....

.....

.....

.....

D. KESIMPULAN

Media ini dinyatakan *):

1. Layak digunakan untuk penelitian tanpa uji coba
2. Layak digunakan untuk penelitian dengan revisi
3. Tidak layak digunakan untuk penelitian

*) Pilih salah satu dengan melingkari kesimpulan yang sesuai

Yogyakarta,
Ahli Materi

NIP.

LEMBAR EVALUASI UNTUK GURU

Judul Penelitian : Pengembangan Media Pembelajaran dengan Menggunakan Permainan Edukatif Akuntansi Untuk Mata Pelajaran Akuntansi Keuangan Kelas XI SMKN 2 Purworejo Tahun Ajaran 2015/2016

Sasaran Program : Siswa SMK Kelas XI

Mata Pelajaran : Akuntansi Keuangan

Peneliti : Marga Fajar Nugraha

Guru :

Petunjuk :

1. Lembar evaluasi ini dimaksudkan untuk mendapatkan informasi dari Ibu/ Bapak sebagai guru mengenai kualitas materi pembelajaran yang dikembangkan pada Permainan Edukatif Akuntansi..
2. Pendapat, Penilaian, saran dan kritik Ibu/ Bapak akan sangat bermanfaat untuk memperbaiki dan meningkatkan kualitas media pembelajaran ini.
3. Sehubungan dengan hal tersebut, dimohon Ibu/ Bapak memberikan penilaian pada setiap pernyataan dalam lembar evaluasi dengan memberikan tanda *check* (✓) pada kolom yang tersedia.

Keterangan:

5 = Sangat Layak

4 = Layak

3 = Cukup Layak

2 = Kurang Layak

1 = Tidak Layak

4. Komentar dan Saran Ibu/ Bapak mohon dituliskan pada kolom yang telah disediakan.
5. Atas bantuan kesediaan Ibu/ Bapak untuk mengisi lembar evaluasi ini, saya ucapkan terima kasih.

A. PENILAIAN MEDIA

No	Pernyataan	Penilaian				
		SL	L	CL	KL	TL
ASPEK MATERI						
1	Kejelasan rumusan tujuan pembelajaran					
2	Kesesuaian tujuan dengan SK/KD					
3	Kesesuaian materi dengan tujuan					
4	Aktualitas materi yang disampaikan					
5	Kelengkapan materi yang disampaikan					
6	Kejelasan penyampaian materi					
7	Sistematika Penyampaian materi					
8	Kemenarikan penyampaian materi					
9	Kualitas materi yang disampaikan					
ASPEK SOAL						
10	Kejelasan rumusan soal					
11	Kelengkapan soal					
12	Kebenaran konsep soal					
13	Kejelasan pembahasan					
14	Pemberian umpan balik					
15	Konsistensi evaluasi dengan tujuan pembelajaran					
ASPEK BAHASA						
16	Kekomunikatifan bahasa yang digunakan					
17	Ketepatan penggunaan istilah					
ASPEK KETERLAKSANAAN						
18	Kemampuan media menambah pengetahuan					
19	Kemampuan media meningkatkan pemahaman siswa					
20	Kemampuan media menambah motivasi siswa dalam belajar					

B. KEBENARAN MEDIA

Petunjuk:

1. Apabila ada kesalahan atau kekurangan pada media dan materi, mohon untuk dituliskan jenis kesalahan atau kekurangan pada kolom (a)

2. Kemudian mohon diberikan saran perbaikan pada kolom (b)

No.	Jenis Kesalahan (a)	Saran Perbaikan (b)

C. KOMENTAR DAN SARAN

.....

.....

.....

.....

.....

.....

D. KESIMPULAN

Media ini dinyatakan *):

1. Layak digunakan untuk penelitian tanpa uji coba
2. Layak digunakan untuk penelitian dengan revisi
3. Tidak layak digunakan untuk penelitian

*) Pilih salah satu dengan melingkari kesimpulan yang sesuai

Purworejo,
Guru,

NIP.

LEMBAR EVALUASI UNTUK SISWA

Judul Penelitian : Pengembangan Media Pembelajaran dengan Menggunakan Permainan Edukatif Akuntansi Untuk Mata Pelajaran Akuntansi Keuangan Kelas XI SMKN 2 Purworejo Tahun Ajaran 2015/2016

Sasaran Program : Siswa SMK Kelas XI

Mata Pelajaran : Akuntansi Keuangan

Peneliti : Marga Fajar Nugraha

Siswa :

Petunjuk :

4. Lembar evaluasi ini dimaksudkan untuk mendapatkan informasi dari siswa sebagai *user* (pengguna) mengenai kualitas materi pembelajaran yang dikembangkan pada Permainan Edukatif Akuntansi.
5. Pendapat, Penilaian, saran dan kritik Anda akan sangat bermanfaat untuk memperbaiki dan meningkatkan kualitas media pembelajaran ini.
6. Sehubungan dengan hal tersebut, dimohon Anda memberikan penilaian pada setiap pernyataan dalam lembar evaluasi dengan memberikan tanda *check* (✓) pada kolom yang tersedia.

Keterangan:

5 = Sangat Layak

4 = Layak

3 = Cukup Layak

2 = Kurang Layak

1 = Tidak Layak

6. Komentar dan Saran Anda mohon dituliskan pada kolom yang telah disediakan.
7. Atas bantuan kesediaan Anda untuk mengisi lembar evaluasi ini, saya ucapkan terima kasih.

E. PENILAIAN MEDIA

No	Pernyataan	Penilaian				
		SL	L	CL	KL	TL
ASPEK REKAYASA PERANGKAT LUNAK						
1	Kemudahan dalam pengoperasian					
2	Kejelasan petunjuk pengoperasian yang jelas					
3	Kesesuaian pengoperasian dengtan petunjuk					
4	Penyajian ikon/tombol yang dapat membantu pengguna awal					
5	Reliabilitas media (tidak hang/crash saat dioperasikan)					
ASPEK DESAIN PEMBELAJARAN						
6	Kemudahan materi untuk dipahami					
7	Keruntutan penyajian materi					
8	Kejelasan pembahasan soal					
9	Penggunaan bahasa					
10	Pemberian motivasi belajar					
11	Kemudahan soal untuk dipahami					
12	Kesesuaian soal dengan materi					
ASPEK KOMUNIKASI VISUAL						
13	Kemenarikan audio yang digunakan					
14	Penggunaan komposisi warna					
15	Kejelasan tulisan					
16	Tampilan ikon navigasi familiar dan konsisten					
17	Tampilan gambar					
18	Tampilan animasi					
19	Kreatifitas dalam media					

F. KEBENARAN MEDIA

Petunjuk:

1. Apabila ada kesalahan atau kekurangan pada media dan materi, mohon untuk dituliskan jenis kesalahan atau kekurangan pada kolom (a)

2. Kemudian mohon diberikan saran perbaikan pada kolom (b)

No.	Jenis Kesalahan (a)	Saran Perbaikan (b)

G. KOMENTAR DAN SARAN

.....

.....

.....

.....

.....

.....

H. KESIMPULAN

Media ini dinyatakan *):

1. Layak digunakan untuk penelitian tanpa uji coba
2. Layak digunakan untuk penelitian dengan revisi
3. Tidak layak digunakan untuk penelitian

*) Pilih salah satu dengan melingkari kesimpulan yang sesuai

Purworejo,
Siswa,

Lampiran 3

Validasi Ahli Materi

1. Surat Permohonan Validasi
2. Hasil Validasi
3. Rekapitulasi *Skoring* Angket Validasi Ahli Materi

1. Surat Permohonan Validasi

SURAT PERMOHONAN

Hal : Permohonan Validator Ahli Materi
 Lamp. : 1 Eksemplar Instrumen Penelitian
 1 Eksemplar Materi
 1 Eksemplar Soal beserta Jawaban

Kepada Yth.

Adeng Pustikaningsih, S.E, M.Si.

Di tempat

Dengan hormat,

Dalam rangka pelaksanaan Tugas Akhir Skripsi pada jurusan Pendidikan Akuntansi dilakukan penelitian dan pengembangan yang berjudul “Pengembangan Media Pembelajaran Dengan Menggunakan Permainan Edukatif Akuntansi Untuk Mata Pelajaran Akuntansi Keuangan Kelas XI SMKN 2 Purworejo Tahun Ajaran 2015/2016”. Penelitian dan pengembangan ini dilakukan oleh:

Nama : Marga Fajar Nugraha

NIM : 11403241033

Prodi : Pendidikan Akuntansi:

Penelitian dan pengembangan ini memerlukan ahli materi untuk memvalidasi media yang telah dikembangkan. Media ini akan digunakan dalam penelitian di SMKN 2 Purworejo untuk siswa kelas XI Akuntansi. Untuk itu kami mohon kesediaan Ibu menjadi ahli materi dan memberikan masukan terhadap materi.

Atas bantuan dan kesediaan Ibu, kami mengucapkan terima kasih.

Mengetahui,
 Dosen Pembimbing

Yogyakarta, Januari 2016

Hormat Saya,
 Pemohon

Prof. Sukirno, M.Si, Ph.D
 NIP. 19691404 199403 1 002

Marga Fajar Nugraha
 NIM. 11403241033

2. Hasil Validasi

A. PENILAIAN MEDIA

No	Pernyataan	Penilaian				
		SL	L	CL	KL	TL
ASPEK MATERI						
1	Kejelasan rumusan tujuan pembelajaran	✓				
2	Kesesuaian tujuan dengan SK/KD	✓				
3	Kesesuaian materi dengan tujuan	✓				
4	Aktualitas materi yang disampaikan	✓				
5	Kelengkapan materi yang disampaikan	✓				
6	Kejelasan penyampaian materi		✓			
7	Sistematika Penyampaian materi		✓			
8	Kemenarikan penyampaian materi	✓				
9	Kualitas materi yang disampaikan	✓				
ASPEK SOAL						
10	Kejelasan rumusan soal		✓			
11	Kelengkapan soal	✓				
12	Kebenaran konsep soal	✓				
13	Kejelasan pembahasan		✓			
14	Pemberian umpan balik	✓				
15	Konsistensi evaluasi dengan tujuan pembelajaran	✓				
ASPEK BAHASA						
16	Kekomunikatifan bahasa yang digunakan		✓			
17	Ketepatan penggunaan istilah	✓				
ASPEK KETERLAKSANAAN						
18	Kemampuan media menambah pengetahuan	✓				
19	Kemampuan media meningkatkan pemahaman siswa	✓				
20	Kemampuan media menambah motivasi siswa dalam belajar	✓				

B. KEBENARAN MEDIA

Petunjuk:

1. Apabila ada kesalahan atau kekurangan pada media dan materi, mohon untuk dituliskan jenis kesalahan atau kekurangan pada kolom (a)

2. Kemudian mohon diberikan saran perbaikan pada kolom (b)

No.	Jenis Kesalahan (a)	Saran Perbaikan (b)
	tidak sistematis dan kelengkapan materi	memperbaiki sistematis dan kelengkapan materi

C. KOMENTAR DAN SARAN

Gunakan dengan media pembelajaran yang menarik materi lebih kecil dengan lebih dari satu clipayon

D. KESIMPULAN

Media ini dinyatakan *):

1. Layak digunakan untuk penelitian tanpa uji coba
2. Layak digunakan untuk penelitian dengan revisi
3. Tidak layak digunakan untuk penelitian

*) Pilih salah satu dengan melingkari kesimpulan yang sesuai

Yogyakarta, 20 April 2016
Ahli Materi


NIP. Adeng P

3. Rekapitulasi *Skoring* Angket Validasi Ahli Materi

No	Nama Ahli	Aspek Materi									Aspek Soal						Aspek Bahasa		Aspek Keterlaksanaan		
		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20
1	Adeng Pustikaningsih, M.Si	5	5	5	5	5	4	4	5	5	4	5	5	4	5	5	4	5	5	5	5
	Jumlah	43									28						9		15		
	Rata-rata	4,78									4,67						4,50		5,00		
	Rata-rata keseluruhan	4,75																			
	Kategori	Sangat Layak																			

Lampiran 4

Validasi Ahli Media

1. Surat Permohonan Validasi
2. Hasil Validasi
3. Rekapitulasi *Skoring* Angket
Validasi Ahli Media

1. Surat Permohonan Validasi

SURAT PERMOHONAN

Hal : Permohonan Validator Ahli Materi
 Lamp. : 1 Eksemplar Instrumen Penelitian
 1 Eksemplar CD Media Pembelajaran

Kepada Yth.

Rizqi Ilyasa Aghni, S.Pd., M.Pd.

Di tempat

Dengan hormat,

Dalam rangka pelaksanaan Tugas Akhir Skripsi pada jurusan Pendidikan Akuntansi dilakukan penelitian dan pengembangan yang berjudul “Pengembangan Media Pembelajaran Dengan Menggunakan Permainan Edukatif Akuntansi Untuk Mata Pelajaran Akuntansi Keuangan Kelas XI SMKN 2 Purworejo Tahun Ajaran 2015/2016”. Penelitian dan pengembangan ini dilakukan oleh:

Nama : Marga Fajar Nugraha

NIM : 11403241033

Prodi : Pendidikan Akuntansi:

Penelitian dan pengembangan ini memerlukan ahli materi untuk memvalidasi media yang telah dikembangkan. Media ini akan digunakan dalam penelitian di SMKN 2 Purworejo untuk siswa kelas XI Akuntansi. Untuk itu kami mohon kesediaan Ibu menjadi ahli materi dan memberikan masukan terhadap media.

Atas bantuan dan kesediaan Ibu, kami mengucapkan terima kasih.

Mengetahui,
 Dosen Pembimbing

Yogyakarta, Januari 2016

Hormat Saya,
 Pemohon

Prof. Sukirno, M.Si, Ph.D
 NIP. 19691404 199403 1 002

Marga Fajar Nugraha
 NIM. 11403241033

2. Hasil Validasi

A. PENILAIAN MEDIA

No	Pernyataan	Penilaian				
		SL	L	CL	KL	TL
ASPEK REKAYASA PERANGKAT LUNAK						
1	Efisiensi penggunaan CPU, RAM, dan memori	✓				
2	Kelancaran program saat dioperasikan (tidak lambat)		✓			
3	Reliabilitas media (tidak hang/crash saat dioperasikan)		✓			
4	Usabilitas media (kemudahan dalam pengoperasian)	✓				
5	Penyajian ikon/tombol yang dapat membantu pengguna awal		✓			
6	Kemampuan program untuk dapat dijalankan di berbagai spesifikasi komputer	✓				
ASPEK KOMUNIKASI VISUAL						
7	Penggunaan bahasa yang komunikatif dalam media		✓			
8	Kreatifitas dalam media		✓			
9	Inovasi dalam media		✓			
10	Visualisasi yang sederhana namun tetap menarik	✓				
11	Ketepatan penggunaan audio	✓				
12	Kemenarikan penggunaan audio		✓			
13	Ketepatan pemilihan komposisi warna	✓				
14	Kejelasan tulisan dalam media		✓			
15	Tampilan gambar dalam media		✓			
16	Tampilan animasi dalam media		✓			
17	Tampilan ikon navigasi familiar dan konsisten	✓				

B. KEBENARAN MEDIA

Petunjuk:

1. Apabila ada kesalahan atau kekurangan pada media dan materi, mohon untuk dituliskan jenis kesalahan atau kekurangan pada kolom (a)

2. Kemudian mohon diberikan saran perbaikan pada kolom (b)

No.	Jenis Kesalahan (a)	Saran Perbaikan (b)
		<p>Cukup tuliskan nama Media di halaman awal media</p> <p>Halaman menu utama dibuat lebih interaktif</p> <p>Halaman materi dibuat lebih rapi</p> <p>Tambahkan timer pada permainan</p>

C. KOMENTAR DAN SARAN

D. KESIMPULAN

Media ini dinyatakan *):

1. Layak digunakan untuk penelitian tanpa uji coba
 - ② Layak digunakan untuk penelitian dengan revisi
 3. Tidak layak digunakan untuk penelitian
- *) Pilih salah satu dengan melingkari kesimpulan yang sesuai

Yogyakarta,
Ahli Media,



Rizqi Ilyasa Aghnu, S.Pd., M.Pd.
NIP. 198803022015041002

3. Rekapitulasi *Skoring* Angket Validasi Ahli Media

No	Nama Ahli	Aspek Rekayasa Perangkat Lunak						Aspek Komunikasi Visual										
		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17
1	Rizqi Ilyasa Aghni, S.Pd., M.Pd.	5	4	4	5	4	5	4	4	4	5	5	4	5	4	4	4	5
	Jumlah	27						48										
	Rata-rata	4,50						4,36										
	Rata-rata keseluruhan	4,41																
	Kategori	Sangat Layak																

Lampiran 5

Validasi Praktisi Pembelajaran Akuntansi (Guru)

1. Surat Permohonan Validasi
2. Hasil Validasi
3. Rekapitulasi *Skoring* Angket
Validasi Guru

1. Surat Permohonan Validasi

SURAT PERMOHONAN

Hal : Permohonan Validator
 Lamp. : 1 Eksemplar Instrumen Penelitian
 1 Eksemplar Materi
 1 Eksemplar CD berisi media pembelajaran

Kepada Yth.

Sukismi, S.Pd

Di tempat

Dengan hormat,

Dalam rangka pelaksanaan Tugas Akhir Skripsi pada jurusan Pendidikan Akuntansi dilakukan penelitian dan pengembangan yang berjudul “Pengembangan Media Pembelajaran Dengan Menggunakan Permainan Edukatif Akuntansi Untuk Mata Pelajaran Akuntansi Keuangan Kelas XI SMKN 2 Purworejo Tahun Ajaran 2015/2016”. Penelitian dan pengembangan ini dilakukan oleh:

Nama : Marga Fajar Nugraha

NIM : 11403241033

Prodi : Pendidikan Akuntansi:

Penelitian dan pengembangan ini memerlukan ahli materi untuk memvalidasi media yang telah dikembangkan. Media ini akan digunakan dalam penelitian di SMKN 2 Purworejo untuk siswa kelas XI Akuntansi. Untuk itu kami mohon kesediaan Ibu menjadi ahli materi dan memberikan masukan terhadap materi.

Atas bantuan dan kesediaan Ibu, kami mengucapkan terima kasih.

Mengetahui,
 Dosen Pembimbing

Yogyakarta, Januari 2016

Hormat Saya,
 Pemohon

Prof. Sukirno, M.Si, Ph.D
 NIP. 19691404 199403 1 002

Marga Fajar Nugraha
 NIM. 11403241033

2. Hasil Validasi

A. PENILAIAN MEDIA

No	Pernyataan	Penilaian				
		SL	L	CL	KL	TL
ASPEK MATERI						
1	Kejelasan rumusan tujuan pembelajaran	✓				
2	Kesesuaian tujuan dengan SK/KD	✓				
3	Kesesuaian materi dengan tujuan	✓				
4	Aktualitas materi yang disampaikan	✓				
5	Kelengkapan materi yang disampaikan	✓				
6	Kejelasan penyampaian materi	✓				
7	Sistematika Penyampaian materi		✓			
8	Kemenarikan penyampaian materi	✓				
9	Kualitas materi yang disampaikan	✓				
ASPEK SOAL						
10	Kejelasan rumusan soal		✓			
11	Kelengkapan soal		✓			
12	Kebenaran konsep soal	✓				
13	Kejelasan pembahasan		✓			
14	Pemberian umpan balik		✓			
15	Konsistensi evaluasi dengan tujuan pembelajaran	✓				
ASPEK BAHASA						
16	Kekomunikatifan bahasa yang digunakan	✓				
17	Ketepatan penggunaan istilah	✓				
ASPEK KETERLAKSANAAN						
18	Kemampuan media menambah pengetahuan	-	✓			
19	Kemampuan media meningkatkan pemahaman siswa	✓				
20	Kemampuan media menambah motivasi siswa dalam belajar	✓				

B. KEBENARAN MEDIA

Petunjuk:

1. Apabila ada kesalahan atau kekurangan pada media dan materi, mohon untuk dituliskan jenis kesalahan atau kekurangan pada kolom (a)

2. Kemudian mohon diberikan saran perbaikan pada kolom (b)

No.	Jenis Kesalahan (a)	Saran Perbaikan (b)

C. KOMENTAR DAN SARAN

D. KESIMPULAN

Media ini dinyatakan *):

1. Layak digunakan untuk penelitian tanpa uji coba
2. Layak digunakan untuk penelitian dengan revisi
3. Tidak layak digunakan untuk penelitian

*) Pilih salah satu dengan melingkari kesimpulan yang sesuai

Purworejo, 8 Juni 2016
Guru,

SUKISMI, S. Pd.

NIP. 19640110 199403 2 009

3. Rekapitulasi *Skoring* Angket Validasi Guru

No	Nama Ahli	Aspek Materi									Aspek Soal						Aspek Bahasa		Aspek Keterlaksanaan			
		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	
1	Sukismi, S.Pd.	5	5	5	5	5	5	4	5	5	4	4	5	4	4	5	5	5	4	5	5	
	Jumlah	44									26						10		14			
	Rata-rata	4,89									4,33						5		4,67			
	Rata-rata keseluruhan	4,70																				
	Kategori	Sangat Layak																				

Lampiran 6

Uji Coba

Rekapitulasi *Skoring* Angket
Penilaian Siswa

3. Rekapitulasi *Skoring* Angket Penilaian Siswa

No	Nama	Rekayasa Perangkat Lunak					Desain Pembelajaran							Komunikasi Visual						
		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19
1	Agustina Dwi Astuti	4	4	4	5	4	4	4	3	4	4	4	5	3	4	5	4	4	4	5
2	Ani Wijayanti	4	4	4	4	4	4	4	3	4	3	4	5	4	4	4	4	4	5	5
3	Anika Andasari	4	3	4	4	5	4	5	3	4	4	4	4	4	4	4	4	5	4	4
4	Anisa Nur Wahidah	4	4	4	4	4	4	4	3	4	4	4	5	4	4	4	5	4	4	5
5	Asri Puspitasari	4	4	4	5	5	4	4	4	5	4	4	5	3	4	4	4	4	4	5
6	Aulia Rochmah	4	4	4	4	4	4	5	3	4	4	5	5	3	5	4	5	5	5	5
7	Haniati	4	4	4	4	4	4	5	4	4	4	4	5	4	4	5	4	4	4	5
8	Hesti Rusyanti	4	3	4	5	5	4	5	3	4	3	4	5	4	4	5	5	5	5	5
9	Ilyas Dandia Wiratna	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4
10	Isnaini	4	4	4	5	5	4	4	4	4	4	5	5	4	4	4	5	4	4	5
11	Laila Nur Fadhila	4	4	4	4	4	4	5	4	4	4	5	5	4	5	4	5	5	5	5
12	Laras Subekti	4	3	4	5	5	4	5	3	4	4	4	5	3	4	5	4	4	4	5
13	Maulida Nurjanah	4	4	4	4	4	4	4	3	4	3	4	5	4	4	5	5	5	5	5
14	Nani Hartati	4	4	4	5	5	4	4	3	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4
15	Nikmah Nur Cholifah	4	3	4	4	5	4	5	4	4	4	4	4	4	4	4	5	4	4	5
16	Noviya Ariyanti	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	5	3	5	4	5	5	5	5
17	Nur Indah Yuli Pratiwi	4	4	4	5	5	4	4	4	5	4	4	5	3	4	5	4	4	4	5
18	Nurul Aeni	4	4	4	4	4	4	5	4	4	4	5	5	3	5	4	5	5	5	5
19	Puji Purwati	4	4	4	4	4	4	5	3	4	4	4	5	3	4	5	4	4	4	5
20	Restu Mentari	4	3	4	5	5	4	5	4	4	3	4	5	4	4	5	5	5	5	5
21	Rita Dewi Agesti	4	3	4	4	5	4	5	4	4	4	4	4	3	4	4	4	4	4	4
22	Rizqy Anita Tamma	4	4	4	4	4	4	4	3	5	4	4	5	4	4	4	5	4	4	5

No	Nama	Rekayasa Perangkat Lunak					Desain Pembelajaran								Komunikasi Visual							
		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19		
23	Rohmayanti	4	3	4	4	5	4	5	3	4	4	5	5	4	5	4	5	5	5	5		
24	Rudiyanto	4	4	4	4	4	4	4	3	5	4	4	5	4	4	5	4	4	4	5		
25	Setyowati	4	3	4	5	5	4	5	3	4	4	4	4	3	5	4	5	5	5	5		
26	Siti Khusnul Qotimah	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	3	4	4	4	4	4	4		
27	Srimaryani	4	4	4	5	5	4	4	4	4	4	4	5	4	4	4	5	4	4	5		
28	Suchi Rujiastuty	4	4	4	4	4	4	5	4	5	4	4	5	4	5	4	5	5	5	5		
29	Suci Indarizki	4	3	4	5	5	4	5	3	4	4	5	5	3	4	5	4	4	4	5		
30	Wiji Lestari	4	4	4	4	4	4	4	3	4	4	4	5	4	4	5	5	5	5	5		
31	Wiwik Setianingsih	4	4	4	5	5	4	4	3	5	4	4	5	3	4	4	4	4	4	4		
32	Zeni Indiyati	4	3	4	4	5	4	5	4	4	4	4	4	4	4	4	5	4	4	5		
	Jumlah	658					927								968							
	Rata-rata	4,11					4,14								4,32							
	Rata-rata keseluruhan	4,19																				
	Kategori	Layak																				

Lampiran 7

1. Surat Ijin Penelitian
2. Surat Keterangan Telah Melakukan Penelitian

1. Surat Ijin Penelitian



PEMERINTAH KABUPATEN PURWOREJO KANTOR PENANAMAN MODAL DAN PERIZINAN TERPADU

Jl. Urip Sumoharjo No. 6 Purworejo Kode Pos 54111
Telp. (0275) 325202 Fax. (0275) 325202 Email : kpmpt@purworejakab.go.id

IZIN RISET / SURVEY / PKL

NOMOR : 072/249/2016

- I. Dasar : 1. Peraturan Daerah Kabupaten Purworejo Nomor 18 Tahun 2012 tentang Organisasi dan Tata Kerja Perangkat Daerah Kabupaten Purworejo (Lembaran Daerah Kabupaten Purworejo Tahun 2012 Nomor 17).
2. Peraturan Bupati Purworejo Nomor 44 Tahun 2014 tentang Pendegelasan Wewenang Penerbitan Beberapa Jenis Izin Kepada Kantor Penanaman Modal dan Perizinan Terpadu Kabupaten Purworejo.
- II. Menunjuk : Surat dari Fakultas Ekonomi UNY Nomor:1314/UN34.18/LT/2016 Tanggal 7 Junji 2016
- III. Bupati Purworejo memberi Izin untuk melaksanakan Riset/ Survey/ PKL dalam Wilayah Kabupaten Purworejo kepada :

❖ Nama	: Marga Fajar Nugraha
❖ Pekerjaan	: Mahasiswa
❖ NIM/NIP/KTP/ dll.	: 11403241033
❖ Instansi / Univ/ Perg. Tinggi	: Universitas Negeri Yogyakarta
❖ Jurusan	: Pendidikan Akuntansi
❖ Program Studi	: Pendidikan Akuntansi
❖ Alamat	: Ngledok RT.004 RW.007 Kayuloko Kec. Sidoharjo Kab. Wonogiri
❖ No. Telp.	: 0895322757439
❖ Penanggung Jawab	: Prof. Sukirno,S.Pd,M.Si,Ph.D
❖ Maksud / Tujuan	: Penelitian
❖ Judul	: Pengembangan Media Pembelajaran Dengan Menggunakan Permainan Edukatif Akuntansi Untuk Mata Pelajaran Akuntansi Keuangan Kelas XI SMK Negeri 2 Purworejo Tahun Ajaran 2015/2016
❖ Lokasi	: SMK Negeri 2 Purworejo
❖ Lama Penelitian	: 1 Bulan
❖ Jumlah Peserta	:

Dengan ketentuan - ketentuan sebagai berikut :

- Pelaksanaan tidak disalahgunakan untuk tujuan tertentu yang dapat mengganggu stabilitas daerah.
- Sebelum langsung kepada responden maka terlebih dahulu melapor kepada :
 - Kepala Kantor Kesbangpol Kabupaten Purworejo
 - Kepala Pemerintahan setempat (Camat, Kades / Lurah)
- Sesudah selesai mengadakan Penelitian supaya melaporkan hasilnya Kepada Yth. Bupati Purworejo Cq. Kepala KPMPT, dengan tembusan BAPPEDA Kab. Purworejo

Surat Ijin ini berlaku tanggal 08 Juni 2016 sampai dengan tanggal 08 Juli 2016.

Tembusan , dikirim kepada Yth :

- Kepala Bappeda Kabupaten Purworejo;
- Kepala Kesbangpol Kab. Purworejo;
- Ka. Dindikbudpora JKab. Purworejo;
- Ka. SMK Negeri 2 Purworejo;
- Dekan Fakultas Ekonomi UNY;

Dikeluarkan : Purworejo
Pada Tanggal : 08 Juni 2016

a.n. BUPATI PURWOREJO
KEPALA KANTOR
PENANAMAN MODAL DAN PERIZINAN TERPADU
KABUPATEN PURWOREJO

TJATUR PRIYO UTOMO, S.Sos
Pembina Tk. I
NIP. 19640724 198611 1 001

2. Surat Keterangan Telah Melakukan Penelitian



PEMERINTAH KABUPATEN PURWOREJO
DINAS PENDIDIKAN, KEBUDAYAAN, PEMUDA DAN OLAH RAGA
SEKOLAH MENENGAH KEJURUAN NEGERI 2 PURWOREJO
Jalan Krajan I, Semawungdaleman Kutoarjo 54213
Fax & ☎ (0275) 641102 E-mail : smkn2_pwr@yahoo.com web : smkn2



Management
System
ISO 9001:2008
smkn2_pwr@yahoo.com
ID: 9105046784

SURAT KETERANGAN

Nomor : 070 / 304 / 2016

Saya yang bertanda tangan di bawah ini Kepala Sekolah Menengah Kejuruan (SMK) Negeri 2 Purworejo menerangkan dengan sesungguhnya bahwa :

Nama : Marga Fajar Nugraha
NIM : 11403241033
Jurusan / Prodi : Pendidikan Akuntansi

Yang bersangkutan benar – benar telah melaksanakan penelitian untuk penyusunan skripsi dengan judul “Pengembangan Media Pembelajaran dengan menggunakan Permainan Edukatif Akuntansi untuk Mata Pelajaran Akuntansi Keuangan Kelas XI SMK Negeri 2 Purworejo Tahun Pelajaran 2015/2016” pada tanggal 8 Juni 2016.

Demikian surat keterangan ini dibuat, untuk dapat digunakan sebagaimana mestinya.

Kutoarjo, 8 Juni 2016

Kepala Sekolah
Kepala Tata Usaha
SMK NEGERI 2
PURWOREJO
Bambang Wesiadji
Penata
NIP 19601010 198003 1 009